平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 5月号 MAY

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

490 YEN

1993年5月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻5号通巻101号

特報! 慶応遊撃隊 ビクター・エンタテインメントのMEGA-CDシューティングが登場

綴じ込み付録SPECIAL
餓狼伝説 VICTORY GUIDE
&格闘ゲーム大全

MEGA-CD PRESS
3×3EYES
ナイトストライカー
スイッチ
幻影都市
らんま1/2
いしいひさいちの大政界
SEGA CLASSIC
アークスI・II・III

ロケットナイト アドベンチャーズ／エクスランザー
メガロマニア／太閤立志伝／Jリーグプロストライカー
PGAツアーゴルフII／スノーブラザーズ

緊急特集 でるぞ!!

カプコン参入!

ストリートファイターII'
新ハード、メガドライブ2!

他にもガンスター ヒーローズ、サージングオーラなど新作情報満載だ

メガドライブとともにメガ

未来仕様・メガ-CD2

パソコン並の大容量6MビットRAM搭載。
0.8秒の高速アクセス、高速移動ピックアップ。
12.5MHZの68000CPU搭載、拡大・縮小・回転を自在に処理。
8チャンネルステレオPCM音源+CD生音で超ハイクオリティなサウンド。
CD-G対応、メガ-CDカラオケ（別売）でCD-Gカラオケも楽しめる、
などメガ-CDの機能を完全に継承して、お求めやすい価格を実現。

メガ-CD2
MEGA-CD 2
4月23日発売
価格29,800円

サイドビューによるアニメ処理が
うならせるぜ！

聖魔伝説 3×3EYES（サザンアイズ）

©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program
©1993 SEGA

5/21発売予定　8,800円

熟考派を堪能させる
フォーメーションタイプロープレ

DARK WIZARD

©1993 SEGA / シナリオ＆監督 寺田憲史

5/21
発売予定
6,800円

RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
〜白蘭愛歌〜
びゃくらんあいか

4/23
発売
8,300円（テレカ付）

フルアニメと大迫力シネマスコープ画面で
らんまの魅力を残らずゲーム化!

三國志III

4/23
発売
14,800円

野望渦巻く中国大陸で覇者になるのは誰だ!

SEGA

ガ-CDがモデルチェンジ。

メガ-CD2誕生!

4/23 新発売!

おかしな世界で体験する笑劇(ゲーム)ギャグ1,000連発!

究極のテクノロジーが究極のギャグに出会った。このソフトで、君も「進化のスイッチ」
を手に入れるのだ。へんなスタッフが勢ぞろい。なんと4年の歳月をかけて仕上げました。
推定グラフィック容量は、ソニック2の約30倍、約240MBIT。　ああ、とまらない。
「ビニールのプチプチを全部つぶさないと気が済まない」、そんな感覚のゲームです。

SWITCH

構成・演出▶ 喰　始 Hajime Tabe　音楽▶ 谷　啓 Kei Tani　人間擬音▶ ケント・フリック Kent Frick　グラフィック▶ 木下蓮三 Renzou Kinoshita & Es•遊•Es

声優▶ 白石冬美 Fuyumi Shiraishi・久本雅美 Masami Hisamoto・柴田理恵 Rie Shibata・佐藤正宏 Masahiro Satoh・梅垣義明 Yoshiaki Umegaki・吹越　満 Kiyoshi Fukikoshi

4月23日発売 MEGA-CD 専用ソフト〔スイッチ〕8,800円 ©1993 SEGA / オフィス アイ

セガマウス対応（別売）5,000円 ※MEGA-CD2のシステムには、メガドライブ（別売）か、メガドライブ2（別売）が必要です。

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA

高性能ボディコン・メガドライブ、新登場!!

（ボディ・コンパクト）

あのメガドライブが、すっきりコンパクトになった。もちろん16BITだから、画面の色もきれいだし、サウンドも迫力もの。コントロールパッド（ファイティングパッド6B）が小さくなって操作しやすくなったのもうれしいね。それで、この低価格。ソフトタイトルも250オーバーの実力だ。

高性能で低価格
MEGA DRIVE 2
16-BIT メガドライブ2

4月23日発売予定
価格12,800円

Jリーグの興奮がやってきた。

いよいよJリーグの開幕だ！
キミもJリーグの興奮を、
ひとあし先に体験しないか？

・10チーム全選手の顔とデータ入り
・フィールドは実際の感覚に近い縦スクロール

Jリーグ プロストライカー
PRO STRIKER
REAL SPORTS SOCCER GAMES
PRESENTED by SEGA

価格 8,800円

同時発売

いま甦る創世紀伝承『アークス』シリーズ総集編!

ARCUS

アークス I・II・III

壮大なストーリーに及ぶ全3部作をメガCDに完全編集!
ゲーム史上初! メガCDだから可能、総音声編集5時間!!
オール・キャラ総登場!
個性豊かな超豪華声優陣を起用!!

MEGA CD 近日発売予定!!

アネット再び

感動ふたたび! アネットの瞳が
冴える本格格闘アクション!!

好評発売中!! MEGA CD

ロードブラスター

© 1992 DATA EAST CORP/TELENET JAPAN-WOLF TEAM

アクション映画の興奮!
ノンストップLDカーチェイス!!

協力 BOSE
好評発売中!! MEGA CD

D-1 デバステイター

大型メディアミックス
"D-プロジェクト"来襲!

4月下旬発売予定 MEGA CD

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル

戦略か。知力か。経験か。

誰を選んでも、裏切りは続く。

ヨーロッパで大ヒット、
戦闘進化シミュレーションゲーム、「メガロマニア」。

惑星の支配権を求めるため、権力者4人の内の1人となって、残る3つの種族を絶滅させなければならない。敵との 同盟・破棄も当たり前。1ステージから文明の進化と共に、多種多様な武器が続々出現する。高度な兵器を開発するもよし。種族を増やして新たな戦術を立てるもよし。攻略方法は、28ステージまで延々と続く。

SCARLET(スカーレット) 1701歳

惑星国家アンタレスの王女。宇宙でも稀に見る美しい容姿を持ち、誇り高い。しかし感情の起伏の激しさから、作戦行動に影響を与えることもある。衰退する国家の存亡をかけて戦いに挑む。

Virgin GAMES
PRODUCED BY VIRGIN GAMES

Sensible SOFTWARE
©SENSIBLE SOFTWARE

ECSECO
ECSECO DEVELOPMENT

PRODUCED BY CRI

CAESAR(シーザー) 2235歳

シリウス星域を治める連邦国家ワイラーの若き指導者。正義感が強く、国家運営の才能は抜群。慎重な性格から冷静に戦況を判断し作戦を実行する。全宇宙統一を実現するため戦闘に加わった。

メガロマニア

MEGALOMANIA™

8メガROM SLG 8,800円(予価)

MEGA CD　MEGA DRIVE

Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

MEGA DRIVE

迫力のリアルファイト、メガドライブに登場！

懐かしいテーマミュージックにのせ、あの“ウルトラマン”が、ついにメガドライブに登場。TVシリーズを忠実に再現したストーリー、超人気怪獣との10ステージバトル、リアルなキャラクターによる迫力のファイト！カラータイマーが点滅する時、ウルトラマンの必殺技がさく裂する!!

フラッシュビームが輝くと、ウルトラマンの登場だ！

必殺技は全部で4つ。いくぞ、アタック光線。

切れ味バツグン“光のカッター”八つ裂き光輪。

キックやパンチ、チョップで敵を攻撃だ。

得意の岩石落としで、敵をたたきつぶせ！

敵の攻撃は、バリアーやバック転でかわせ！

4月9日発売予定

ウルトラマン

4M ¥5,800(予)[税別]

1 PLAYER 1人用　アクションゲーム

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

●価格はメーカー希望小売価格です。　●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。　●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。　

発売元　株式会社マーバ
東京都台東区駒形1-4-8 〒111
ma-ba

KOEI

MEGA DRIVE
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
FAMICOM FAMILY

史上最大の帝国と女心を手に入れた男。

3機種共に
好評
発売中

歴史シミュレーションゲーム

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

「信長の野望」「三國志」に並ぶ光栄歴史三部作
——チンギス・ハーン登場!!

史上最大の英雄、チンギス・ハーンの生涯をゲームで体験!!
裏切りと略奪の歴史のなかで彼を支えるものはただ二つ、
決して薄れることのない「血の絆」と、愛の力だった……
かつてない程に熱い、驚異の一大歴史シミュレーション。

メガドライブ版・スーパーファミコン版・ファミコン版：
各11,800円
●CD：KECH-1029：2,900円（税込） 音楽/大島ミチル
●スーパーガイドブック：1,200円（税込）

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）☎045-561-8000（テレビゲーム専用）
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係（Tel.045-561-6861）まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です
■〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■CDの販売はポリドール株式会社てす。
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

獅子は三度、甦る。

今、三國志が新たなドラマに震える。シリーズ第3弾。それはなにもかもが圧巻の迫力だ。五〇〇名を越す武将数、息を呑むHEX戦、現実そのものの外交交渉――武将それぞれの力を見極めよ！ 大陸統一を導く鍵はここにあり。驚天動地のシリーズ最新作――ついに三國志の粋、結集。

MEGA-CD

特別シナリオ収録

4·23 発売予定

三國志 III

歴史シミュレーションゲーム

MEGA-CD版 ならではの 新たな魅力

●CDとして別売しているBGMを完全収録。効果音もパワー・アップして演出も万全●1本追加されて7本になったシナリオ●ゲームに登場する全武将のデータ（能力値、プロフィールetc.）をデータベースとして搭載●シナリオ別のオープニングは美しいアニメーション。セリフも入って臨場感は満点【声優：置鮎龍太郎他】●3ヵ所になったセーブデータ

メガCD版/メガドライブ版 スーパーファミコン版：各14,800円

●CD:KECH-1022:2,900円(税込) 作曲：プロデュース/向谷実 ●スーパーガイドブック(上・下巻)：各980円(税込)
●ハンドブック：1,860円(税込) ●武将ファイル：1,860円(税込)
●三國志III事典：1,600円(税込) ●カードゲーム：3,800円 ●ボードゲーム：4,800円

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係（Tel.045-561-6861）まで。

KOEI

秀吉にも、野望がある。

草履取りから太閤へ、あまりに見事なその立身出世ぶり――
戦国の名高き雄、豊臣秀吉の生涯をここにゲームで再現！
誰もが認めるその知略、采配、主への配慮……
そして、彼の瞳の底には野望の光がある。覇者への意志がある。
きみが挑戦するなら、どこまで高みに行けるだろう？
頭を使え、腕を磨け。目指すはもちろん、太閤の座だ。

メガドライブ
11,800円
5月
発売予定
スーパーファミコン版：11,800円
好評発売中！

§稲葉 一鉄§
者ども、かかれーっ!!

1560年 5月23日 山城 100

※画面写真は
開発中のものです。

太閤立志伝

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.☎045-561-6861㈹

ILLUSION CITY

幻影都市

MEGA-CD参入第1弾！
衝撃の近未来超伝奇RPG！

★8等身キャラクタ採用！
★キャラクタ演出革命！
★VRシステムVer.2.5搭載！
★戦闘はコマンド選択方式！
★太田浩一スペシャルアレンジサウンド！

※画面写真は開発中のものです。

まどろむ。——神秘が生んだ幻の地。——

禍々しい気に満ちた近未来都市、香港。狂喜と悪しき欲望とが渦巻くこの地を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自らの身を投じる男、対魔掃討業〝天人〟は人民警察の対魔特別攻撃班に属する女〝美紅〟と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。

果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった…。

MEGA CD

サイバーパンク！超伝奇RPG「幻影都市」
5月発売予定！ ¥7,800（税別）

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

ELECTRONIC ARTS

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

超痛快！ アクション・シリーズ

ジェームスポンドII コードネーム：ロボコッド

JAMES POND II CODENAME: ROBOCOD

子どもたちの夢と、聖なる夜を取り戻せ！

クリスマスイブの夜、北極にある『アークティック・トイズ』が、悪の科学者Dr.メイビーに占領された。サンタクロースからの指令を受けて、F.I.5.H. の諜報部員ジェームス・ポンドが、いま立ち上がる。

ジェームス・ポンドは、魚の「鱈」をモチーフにした、ひょうきんなキャラクター。武器は、自由自在に伸び縮みする身体です。

©1991 Millennium

（6月3日発売 価格：¥8,900（税別））

EA AIR FORCE 超過激！ エアフォース・シリーズ

LHX アタック・チョッパー

LHX ATTACK CHOPPER

相棒『LHX』に乗り込んで、さあ出撃だ！

アメリカ軍の誇る最新鋭にして最強の戦闘ヘリコプター『LHX』。パイロットの君に課せられた任務は、厳しい。ターゲットは、砂漠のド真ん中の敵基地や、沼地の戦車。まわりは危険で一杯だ。

選べる機体は、アメリカ軍の最新鋭戦闘ヘリコプター「LHX」と、「アパッチ」の2種類。君の好みに合わせて選ぼう。

©1992 Electronic Arts

（5月21日発売 価格：¥8,900（税別））

EA AIR FORCEは、エレクトロニック・アーツ社が開発した本格的戦闘シミュレーションゲームの総称です。

超リアル！ スポーツ・シリーズ EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

PGAツアーゴルフII

PGA TOUR GOLF II

次のドラマの主人公は、君だ！

数々の名勝負と名プレイヤーを生み出してきた『PGAツアー』。60人の強豪プロゴルファーとの予選を勝ち抜き、優勝をめざせ。細かい起伏の再現や、ティーグラウンドからの3D画面が、臨場感を高める。

300ヤードドライブなどが決まると、自動的にインスタント・リプレイ機能が働きます。自分のプレイがスローで再現されるので、テクニックをみがくのに便利です。

©1992 Polygames ©1992 Electronic Arts

（4月16日発売 価格：¥9,800（税別））

NBA® プロバスケットボール ブルズ vs レイカーズ

BULLS vs LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

話題沸騰！本場の迫力をそのまま再現。

いま超人気のNBAが公認した、バスケットボールゲーム。選手名はすべて実名、能力値も本物が基準です。もちろんゲームの内容も、超本格派。インスタント・リプレイ機能で、プレイの再現も自由自在です。

NBA16チームに、オールスター2チームを加えた全18チームが登場。パスやドリブル、ダンクシュートのスピード感と迫力に注目。

©1991 Electronic Arts

（4月2日発売 価格：¥8,900（税別））

EA SPORTSは、アメリカンスポーツを忠実に再現したスポーツシミュレーションゲームです。

先着で豪華賞品がもらえるクーポン券つき！

「クーポン券」を集めると、先着で素敵な賞品がもらえる、プレゼント・キャンペーン実施中。詳しくは、商品内のクーポンをご覧ください。

発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

MEGA DRIVE

MEGA CD

伝説は甦る。

急告!!

話題の宇宙（スペース）RPGが遂に登場！
新たな感動を乗せた待望の超大作。
今夏 発売予定！

メガCD専用ソフト

アルシャーク

SAND STORM

POLYDOR K.K.

CONTENTS

綴じ込み付録SPECIAL
餓狼伝説VICTORY GUIDE
&格闘ゲーム大全

P45
新作ソフトをキャッチ・アップ!
新作スクランブル
●スラップファイト●マーブルマッドネス
●ゴールデンアックスIII●エリミネートダウン●TOP PRO GOLF 2
●COOL SPOT
●LHXアタックチョッパー

最新作のホットメニューを宅配します
BEメガ・ホットメニュー
P48 PART1
●ロケットナイト　アドベンチャーズ●エクスランザー
P93 PART2
●太閤立志伝●Jリーグプロストライカー●ウルトラマン
●デザートストライク●メガロマニア●魔天の創滅●騎士伝説
●PGAツアーゴルフII●007・死闘●スノーブラザーズ

P36
緊急特集でるぞ!!
ストリートファイターII'、そして新ハード、メガドライブ2!
ガンスターヒーローズ、サージングオーラ、ファンタシースターIVなど新作情報満載

P44
特報! 慶応遊撃隊
ビクター・エンタテインメントのMEGA-CDシューティングが登場

P109
レーザーアクティブ Library 期待の同時発売ソフトを大公開!

P111
MEGA-CD PRESS
MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!
●3×3EYES●アルシャーク●ナイトストライカー
●大政界●SEGA CLASSIC
●らんま1/2●スイッチ
●幻影都市●デバステイター●アークスI・II・III
●ダークウィザード●サイボーグ009
●シルフィード●マイト&マジックIII

P16 BEメガ・データランド
P21 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
P25 BEメガ・読者レース
P30 BEメガCM探偵団
P31 BE MEGA RACING FREAK
P32 BE MEGA AM NETWORK
P33 BE MEGA GENESIS INFORMATION
P34 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P53 びーぷるランド
P58 ソニック通信
P60 熱血メガドライブ宣言　サンドストーム(ポリドール)
P62 のーコネ新聞
P81 コナミのおへや　コナミ姉さん慢遊記
P82 サードパーティーやりたい放題コーナー!
P84 クライマックス・エンターテインメント　絶頂王国
P85 シムス通信
P86 セガ・ファルコム通信
P87 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
P88 エリックの連チャン道楽コラム　くぎづけ!ゲーム体験記
P89 マルチメディア宣言/阿木二百
P90 時代はバーチャル/YUJI MORISAKI
P91 SUGIMOTO研究所
P134 サンダーバーズ ARE GO GO!
P135 メガドラ裏技リーグ
P136 BEEP! GAMEGEAR
P138 BINARY ANALYSIS HISTORY OF THE TV-GAMES/渋谷洋一
P142 OH! NEO GEO
P143 BEメガ読者プレゼント

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今回はイマイチ新作ソフトが少ない月だったせいもあって、売り上げランキングはご覧のとおりたいした動きはなかったみたい。とはいえ、今月は噂(うわさ)の廉価版(れんかばん)メガドラやMEGA-CDが登場したりして目が離せないぞ。ストII'も注目だ!

1位 前回2位 ぷよぷよ

2250 POINTS

再販も十分にかかって、だいぶ入手しやすくなった「ぷよぷよ」は、累計(るいけい)本数が15万本を超えたとか。ゲーセンでも大人気だぞ。

セガ／'92・12・18発売／4,800円／PUZ／4M

2位 前回4位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

1093 POINTS

定番ソフトだけに売り上げのほうも安定してる「ソニック2」。スーパーソニックになっている真のエンディングは、もう見たかな?

セガ／'92・11・21発売／6,800円／ACT／8M

3位 前回3位 ゆみみみっくす

1012 POINTS

なんだかんだとひそかに売れてる「ゆみみみっくす」はファンのほうも増殖(ぞうしょく)中?全部の終わり方を見るまでに、結構長く遊べるぞ。

ゲームアーツ／'93・1・29発売／7,800円／ADV／CD

4位 前回1位 ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

普通のゲームはもちろん対戦も熱いぞ。マニアモードも極めろ。

セガ／'93・1・14 7,800円／ACT／16M

948 POINTS

5位 NEW SOFT マジンサーガ

超リアルなアクションにはホレボレ。でも使い回しがくどい?

セガ／'93・2・26 6,800円／ACT／8M

935 POINTS

6位 NEW SOFT F22インターセプター

流行のポリゴンものだけど、デキのほうは◎。浮遊(ふゆう)感覚も快感。

EAビクター／'93・2・12 8,900円／SHT／8M

837 POINTS

7位 NEW SOFT Jリーグチャンピオンサッカー

さっそく登場した人気のJリーグもの。ちと大味なのは難?

ゲームアーツ・小学館プロ／'93・2・26 7,800円／SPT／4M

644 POINTS

8位 NEW SOFT G-LOC

アーケード版とだいぶ違う「G-LOC」。展開も少し淡泊(たんぱく)気味?

セガ／'93・2・26 6,800円／SHT／8M

572 POINTS

9位 前回5位 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編

隠されたリアクションを探(さが)すのも楽しいぞ。一生ものの1本だ。

ゲームアーツ／'92・12・18 7,800円／TAB／CD

555 POINTS

10位 前回 — LUNAR THE SILVER STAR

やっぱり1度はやってほしいCDの名作。でも少々地味かな?

ゲームアーツ／'92・6・26 7,800円／RPG／CD

491 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO!GO!G.G.! GO!GO!G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

予想以上に好調さが伝わってくるG.G.だけど、近々本体が少し買いやすい値段になる噂(うわさ)も? ソフトも充実するかな?

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／'92年11月21日発売／3,800円／ACT	272
2	2	シャイニング・フォース外伝 セガ／'92年12月25日発売／5,500円／RPG	225
3	3	ベアナックル セガ／'92年11月27日発売／3,500円／ACT	119
4	—	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII セガ／'92年8月28日発売／3,500円／RAC	79
5	—	レミングス セガ／'93年2月5日発売／3,500円／PUZ	50

2 シャイニング・フォース外伝

G.G.本体の売上げに大きく貢献してるシリーズ最新作。外伝IIも今から楽しみ。

4 アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

そろそろ新作もほしい定番レース。今年は誰だ?

5 レミングス

意外と良くできてるパズルの名作。長持ちするぞ。

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は2月1日～2月28日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

もうみんな知ってるだろうけど、あのストII'の移植がとうとう正式に発表されたのだ。しかもカプコンのメガドラ参入のオマケつきときてるから喜びもひとしおだぞ。今後も超期待だ!!

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	5	餓狼伝説2 SNK／NEO・GEO	64
2	−	ストリートファイターII'ターボ カプコン／VG	53
3	20	魔導物語 コンパイル／パソコン	37
4	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	36
5	17	ウルフファング データイースト／VG	33
6	6	コットン セガ／VG他	30
7	9	ゼクセクス コナミ／VG	27
8	7	スナッチャー コナミ／パソコン他	26
9	4	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	25
10	3	天地を喰らう カプコン／VG他	24
11	15	キャプテンコマンドー カプコン／VG	21
12	8	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	19
13	−	天地を喰らうII カプコン／VG	18
14	14	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	17
15	19	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	15
16	13	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	14
17	10	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	13
18	−	超兄貴 メサイヤ／PCエンジン	12
19	11	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	11
20	−	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	10

※このポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 ストリートファイターII'

長年切望されていた待望の「ストII'」がカートリッジでついに登場！ P36の詳報へGO!!

祝 バーチャレーシング

戦略発表会でタイトルが出された「VR」は年内にも登場予定だ。新チップの威力はいかに？

祝 ペブルビーチの波濤

3Dゴルフの名作「遥かなるオーガスタ」の新作も急きょ移植決定。システムも進化してるぞ。

※「バーチャレーシング」の写真はアーケード版のものです。
※「ペブルビーチの波濤」の写真はパソコン版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

「ストII'」の移植が決まった今、みんなの注目はやっぱりカプコンの動きに集まるのかな？ 近日登場の「マッスルボマー」は要チェックだぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
2	3	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
3	2	バーチャレーシング	セガ
4	−	得点王	SNK
5	5	ぷよぷよ	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

4 得点王

昨今のサッカー人気を反映して登場したNEO・GEOの最新作。意外と奥が深いぞ。

NEW FACE!

5 ぷよぷよ

じわじわと人気上昇中の「ぷよぷよ」はまさに第2の「テトリス」？ 音声も必聴！

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

最近は発売の延びるソフトが多いせいか、ここのページの上位陣も見飽きた感じがあるかな？　でもついに移植が実現した「ストII'」の登場や各社の話題作あたりを見てると、来月からここのランキングにも大きな変動が起こりそうだね。特に最近は、カートリッジソフトに大作がそろってきてるのも、うれしいところ。今年は両メディアとも充実しそうだぞ。

アーケードも超える驚異の映像で発進!!

1位 （前回2位） シルフィード（仮）

ゲームアーツ／7月下旬発売予定／価格未定／SHT／CD

238 POINTS

衝撃の映像で見る者を魅了する最新ポリゴンシューティング。デモを一目見たら、MEGA-CDがほしくなるほどスゴイぞ。

開発も順調に進む!?　人気の看板RPG最新作！

2位 （前回4位） ファンタシースターⅣ

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

228 POINTS

ファンをヤキモキさせていたＰＳⅣも、ようやくコンスタントに情報が入るみたい。今月はサブキャラを紹介しているよ。

豊富なビジュアルと魅惑の展開で綴る大作RPG！

3位 （前回1位） 聖魔伝説3×3EYES

セガ／7月下旬発売予定／8,800円／RPG／CD

183 POINTS

大作映画のような見事なオープニングはとにかく必見。インフルエンザに倒れながらもスタッフは奮闘中だ。しばし待て。

パソコンの名作シリーズが1本に！

4位 （前回10位） アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ

ウルフ・チーム／4月下旬発売予定／価格未定／RPG／CD

150 POINTS

パソコンでヒットしたあのアークスシリーズが3本いっしょに楽しめるお得なソフト。3DRPGファンは要チェックだ。

ソニックパワーまだまだ健在！

5位 （前回5位） CDソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガ／発売日未定／価格未定／ACT／CD

129 POINTS

発売はまだ先だけど、某実力派アニメーターによるソニック初のビジュアルシーンは見ものだぞ。展開もより深くなる？

7 ゴールデンアックスⅢ

キャラも増えて魅力倍増？　うなづきあっての合体攻撃や合体魔法は笑えるぞ。

17 スイッチ

あの喰始ギャグが怒濤の千連発。じっくり遊べる一本だ。声の出演も意外と豪華。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	6	ラングリーサー2（仮）	メサイヤ／発売日未定	115
7	19	ゴールデンアックスⅢ	セガ／5月21日	108
8	7	ナイトストライカー	タイトー／5月28日	82
9	12	スーパー大戦略Ⅲ	セガ／発売日未定	80
10	15	イース・マスクオブザサン	セガ・ファルコム／発売日未定	73
11	―	ザ・スーパー忍Ⅱ	セガ／7月16日	71
12	14	ロードス島戦記	セガ／発売日未定	59

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	8	らんま1/2～白蘭愛歌～	メサイヤ／4月23日	58
14	―	幻影都市	マイクロキャビン／5月下旬	56
15	18	ガントレット	テンゲン／7月予定	53
16	17	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／発売日未定	50
17	―	スイッチ	セガ／4月23日	49
18	13	Vay～流星の鎧～	シムス／発売日未定	48
19	―	バトルマニア2（仮）	ビック東海／9月予定	44
20	―	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ／今夏予定	43

※このポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに『ＢＥ・メガ』編集部で算出したものです。なお、今月から集計方法が若干変わったためポイント比率は先月より高めになっています。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGADRIVE

タイトル	発売	価格	データ
ウルトラマン	4月9日	5,800円	マーバ／ACT／4M
PGAツアーゴルフII	4月16日	9,800円	EAビクター／SPT／8M+B·B
餓狼伝説　宿命の闘い	4月23日	8,800円	セガ／ACT／12M
デザート・ストライク・湾岸作戦	4月23日	8,900円	EAビクター／SHT／8M
Jリーグプロストライカー	4月23日	8,800円	セガ／SPT／8M+B·B
ボールジャックス	4月23日	6,000円	ナムコ／SPT／2M
メガロマニア	4月23日	8,800円	CRI／SLG／8M
ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	4月29日	8,900円	EAビクター／ACT／4M
007・死闘	5月14日	6,800円	テンゲン／ACT／4M
ゴールデンアックスIII	5月21日	6,800円	セガ／ACT／8M
エクスランザー	5月28日	6,800円	セガ／SHT／8M
スノーブラザーズ	5月28日	7,800円	テンゲン／ACT／8M
太閤立志伝	5月28日	11,800円	光栄／SLG／10M＋B・B
騎士伝説	5月31日	9,800円	講談社総研／SLG／10M＋B・B
ブギウギボーリング	5月下旬	6,800円	ビスコ／SPT／4M
LHXアタックチョッパー	6月4日	8,900円	EAビクター／SHT／8M
ジェームズ・ボンドII　コードネームロボコッド	6月9日	8,900円	EAビクター／ACT／4M
スラップファイト	6月11日	7,800円	テンゲン／SHT／8M
パワーモンガー	6月18日	8,900円	EAビクター／SLG／8M+B・B
★エリミネートダウン	6月25日	8,500円	ソフトビジョン／SHT／8M
★TOP PRO GOLF 2	6月25日	8,500円	ソフトビジョン／SPT／8M
スティールタロンズ	6月25日	6,800円	テンゲン／SHT／4M
魔天の創滅	6月下旬	8,900円	講談社総研／RPG／8M＋B·B
★ストリートファイターIIダッシュ	6月予定	未定	カプコン／ACT
プロホッケー'93 (仮)	7月9日	8,900円	EAビクター／SPT／8M
ザ・スーパー忍II	7月16日	6,800円	セガ／ACT／8M
プロフットボール'93 (仮)	7月23日	8,900円	EAビクター／SPT／8M
ああ播磨灘	7月30日	8,800円	セガ／SPT／8M
★COOL SPOT	7月予定	8,000円	ヴァージンゲーム／ACT／8M
雀皇登龍門	7月予定	6,800円	セガ／TAB／8M+B·B
ガントレット	7月予定	7,800円	テンゲン／A・RPG
タイムドミネーター	7月予定	未定	ビック東海／ACT／8M
マーブルマッドネス	7月予定	未定	テンゲン／ACT
サージングオーラ	7月予定	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
ロード・ラッシュII	8月6日	8,900円	EAビクター／RAC／8M
ベースボール'93 (仮)	8月6日	未定	セガ／SPT／8M＋B・B
★コラムスIII	8月予定	未定	セガ／PUZ
★ペブルビーチの波涛	8月予定	未定	セガ／SPT
ロードライアット	今夏予定	未定	テンゲン／RAC
パノラマコットン	今夏予定	未定	サクセス／SHT／8M
ロケットナイト　アドベンチャーズ	今夏予定	未定	コナミ／ACT
★ガンスター　ヒーローズ (仮)	今秋予定	未定	セガ／ACT／8M
バトルマニア2 (仮)	9月予定	未定	ビック東海／SHT／8M
★シャイニング・フォース2	10月1日	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
★マルチ対戦クイズ	10月予定	未定	セガ／QIZ／8M
★モンスターワールドIV	10月予定	未定	セガ／ACT／8M＋B・B
ファンタシースターIV	年末予定	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
★シャイニング・ローグ	年内予定	未定	セガ／RPG
センチュリオン	未定	8,900円	EAビクター／SLG／4M
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート／SHT／8M
メタルファング	未定	6,800円	ビクター・エンタテインメント／RAC／4M
★ミグ29	未定	未定	テンゲン／SHT
★レースドライビン	未定	未定	テンゲン／RAC
デビルバスター	未定	未定	シムス／ACT／8M
ターミネーター	未定	未定	セガ／ACT／8M
ミック&マック　ザ　グローバルグラディエイターズ (仮)	未定	未定	セガ／ACT／4M
クラスティーズ　ファン　ハウス (仮)	未定	未定	セガ／PUZ／4M
ザ シンプソンズ バート VS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT／4M
ターミネーター2 (仮)	未定	未定	セガ／SHT／8M
チャックロック (仮)	未定	未定	セガ／ACT／4M
洗脳ゲームTEKI・PAKI (テキパキ)	未定	未定	東亜プラン／PUZ／2M
★メタルハンマー	未定	未定	セガ／SLG／16M＋B・B
★バーチャレーシング	未定	未定	セガ／RAC
★幽☆遊☆白書	未定	未定	セガ／RPG
★ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ／ACT
★ベアナックルIII	未定	未定	セガ／ACT
★超人スパーク	未定	未定	セガ／ACT／8M
ローリングサンダー 3	未定	未定	ナムコ／ACT
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海／ACT／4M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG／8M＋B・B
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ／SLG／8M＋B・B
ディープスキャナー	未定	未定	サミー／ACT／8M
ビートフォース	未定	未定	サミー／ACT／8M

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
三国志III〈MEGA-CD版〉	4月23日	14,800円	光栄／SLG／CD
スイッチ	4月23日	8,800円	セガ／ADV／CD
らんま1/2　～白蘭愛歌～	4月23日	8,300円	メサイヤ／ADV／CD
SEGA CLASSIC	4月23日	2,980円	セガ／ETC／CD
デバステイター	4月下旬	7,800円	ウルフ・チーム／ACT／CD
アークスI・II・III	4月下旬	未定	ウルフ・チーム／RPG／CD
ナイトストライカー	5月28日	7,800円	タイトー／SHT／CD
幻影都市	5月下旬	7,800円	マイクロキャビン／RPG／CD
笑ゥせぇるすまん	6月25日	7,800円	セガ／ADV／CD
シュヴァルツシルト	6月下旬	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
★江川卓のプロ野球93	7月16日	未定	セガ／SPT／CD
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	7月予定	5,800円	ポニーキャニオン／RPG／CD
ポップンランド	7月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
F1サーカスCD (仮)	7月予定	未定	日本物産／RAC／CD
慶応遊撃隊	7月予定	未定	ビクター・エンタテインメント／SHT／CD
★ダイナミックカントリークラブ	7月予定	未定	セガ／SPT／CD
マイト アンド マジックIII	7月予定	未定	CRI／RPG／CD
シルフィード (仮)	7月中旬	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
聖魔伝説3×3EYES	7月下旬	8,800円	セガ／RPG／CD
いしいひさいちの大政界	8月6日	未定	セガ／SLG／CD
アルシャーク	今夏予定	未定	サンドストーム (ポリドール)／RPG／CD
☆バーニングフィスト	9月17日	未定	セガ／ACT／CD
ハイパーロードモナーク	今秋予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
ウイングコマンダー	11月予定	未定	セガ／SLG／CD
アフター　ハルマゲドン	12月予定	未定	セガ／RPG／CD
ハイムドール	未定	未定	ビクタ・エンタテインメント／RPG／CD
モンキー・アイランド	未定	未定	ビクター・エンタテインメント／ADV／CD
サイボーグ009	未定	未定	RIOT／ACT／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	6,800円	セガ／SLG／CD
Aランクサンダー (仮)	未定	未定	RIOT／ADV／CD
Vay～流星の鎧～	未定	7,800円	シムス／RPG／CD
シスターソニック (ぽっぷるメイル SCD改)	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
★シャドウラン	未定	未定	セガ／RPG／CD
★ナイトトラップ	未定	未定	セガ／ADV／CD
★スーワーシャーク	未定	未定	セガ／SHT／CD
★華の館	未定	未定	セガ／ADV／CD
★キャプテン翼	未定	未定	セガ／SPT／CD
真・女神転生	未定	未定	シムス／RPG／CD
ポリゴンゴルフ (仮)	未定	未定	シムス／SPT／CD
狼兵 (ランピン) (仮)	未定	未定	シムス／ACT／CD
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	未定	未定	セガ／ACT／CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ／RAC／CD
ジョー・モンタナ　フットボール	未定	未定	セガ／SPT／CD
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
スーパー大戦略III (仮)	未定	未定	セガ／SLG／CD
イース・マスクオブザサン (YsIV)	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
ロードス島戦記	未定	未定	セガ／RPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター・エンターテインメント／RPG／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
蓬莱 (ほうらい) 学園	未定	未定	セガ／RPG／CD
夢幻の如く	未定	未定	セガ／SLG／CD
ノスタルジアII	未定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
電忍アレスタ2 (仮)	未定	未定	コンパイル／SHT／CD
銀河鉄道999	未定	未定	RIOT／ADV／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
プロ野球GGリーグ	4月29日	4,500円	セガ／SPT／2M+B·B
GGドラえもん　ノラのすけの野望	4月29日	3,500円	セガ／ACT／2M
ああ播磨灘	5月28日	3,800円	セガ／SPT／4M
Kick&Rush	5月28日	4,500円	シムス／SPT／2M
★トム&ジェリー	6月25日	3,800円	セガ／ACT／2M
シャイニング・フォース外伝II	7月9日	5,500円	セガ／RPG／4M+B·B
★ベアナックルII	7月23日	3,800円	セガ／ACT／4M
★ジェラシックパーク	7月23日	3,800円	セガ／ACT／4M
GGアレスタ2	9月予定	未定	セガ／SHT／2M
★ひすい丸物語　梵天の剣	10月予定	未定	セガ／RPG／4M+B·B
★魔導物語1 (仮)	11月予定	未定	セガ／RPG／4M+B·B
★ドナルドダック2　(仮)	12月予定	未定	セガ／ACT／4M
★対戦麻雀好牌II	12月予定	未定	セガ／TAB／2M
☆スクラッチゴルフ	未定	未定	シムス／SPT／2M
★バトルトード	未定	未定	セガ／ACT／2M
アウトラン・ヨーロッパ	未定	未定	セガ／RAC／2M
☆ヤングインディ・ジョーンズ	未定	未定	セガ／ACT／2M
ザ・シンプソンズ バートvsザ・スペースミュータント	未定	未定	セガ／ACT／2M
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
★TEAM WILLIAMS	未定	未定	セガ／RAC
★NBA BASKET BALL	未定	未定	セガ／SPT
★NFL FOOTBALL	未定	未定	セガ／SPT
★ストライカー	未定	未定	セガ／SPT
★ソニック・ザ・ヘッジホッグ 3	未定	未定	セガ／ACT／4M
★ぷよぷよ2	未定	未定	セガ／PUZ
★ALADDIN	未定	未定	セガ／ACT

BEメガ編集部チェッーク!!

まずは先月末の戦略発表会がらみで一気に出てきた、新作の嵐に注目だ！「ストIIダッシュ」の移植とカプコン参入以外にも、まだあっと驚くビッグな参入の噂もチラホラ流れる中、今年はまさにセガの言う「任天堂追撃元年」となりそうだぞ。

とりあえず6月に注目せよ!?

初公開のメガドラ版「真・女神転生」の画面だ。注目。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ：クイズ／B・B：バッテリーバックアップつき／※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

4月は大物ソフトを続々出します。MDソフト「Jリーグプロストライカー」「餓狼伝説」が4月23日に発売されます。ギャグ1,000連発のMEGA-CDソフト「スイッチ」も4月23日です。従来にないジャンルのソフトですので、BEEPの読者さんはぜひやってみてください。MEGA-CDを持っていない人は、廉価版も出ますので購入のよい機会ですよ。

カプコン

さあ、いよいよ発売が決定したMDストリートファイターⅡダッシュ。発表の記事を読んで、手の震えが止まらないそこのキミ！　1日も早くプレイしたい気持ちは、よ〜くわかった。君達の期待に応えられるものにするため頑張るから、楽しみにしてくれ。

今後、さらに深い情報をドンドン出していくぞ。……続報を待て！

光栄

今回はちょっと変わった商品のご案内。ゲームCD「水の守護神」です。これは、サイコロを使ったファンタジーRPGとCDのサウンドドラマを一体化させた、まったく新しいジャンルのゲームです。プレイヤー自身の選択による冒険が、なんとドラマ仕立てで聞けてしまうんですね。この新感覚は、体験しなきゃわかりません。どうぞよろしく。

コナミ

BEEP！愛読者のみなさまお元気ですか？　メガドラ第2弾ソフト「ロケットナイト アドベンチャーズ」の開発は、順調、快調、絶好調です（まぁいろいろと大変なことがある中でもがんばってますよ）。多くのメガドラユーザーが、質の高いゲームを望んでいる！　その期待に添えるように全力投球中です。この次のあのソフトもいよいよだべー。

サクセス

「今までに発売されたどの3Dソフトよりも面白い！」「MDでここまでできるの？」「MDのほうがSFCより色数が多いの？」「なんて楽しい音楽なんだろう！」「ゲームというよりアートだね」とユーザーのみなさんをうならせるように、アーケード版コットンをトコトンねりこんだ「パノラマ・コットン」を近々発売します。どうぞヨロシク。

CRI

「メガロマニア」の発売が4月23日（予定）になりました。パチパチ！（拍手の音）後半では息もつけないほどハラハラの連続！　面白さは保証します。なんたってうちの開発者の声も声優に混じって入ってますからね。さあて誰でしょう。ヒントは「ダイナブラザーズ」のマニュアルに載ってるある人の名前です。わかったら答を私あてに送ってね！（さちえ）

ソフトビジョン

ソフトビジョンから6月にシューティングとゴルフゲームを発売することになりました。「エリミネートダウン」「トッププロゴルフ2」の2本です。シューティングマニアのあなた、そしてゴルフの大好きなあなた、2つともとても良いデキですので、ぜひ試してくださいね。詳しい内容は『BEEP！メガドライブ』を読んでね！　よろしく！

タイトー

どーも^2。みなさんお元気ですか？「ニンジャウォーリアーズ」いかがでした。とうぜんプレイしてますよね。え？まだ買ってない〜？　早く買ってきなさい、すぐなくなるよ！　それと「ナイトストライカー」がようやくできあがりました。5月28日に発売しますよ。こちらも、よろしく。

（かーしま）

テンゲン

続々と新タイトルを発表しているテンゲンです！！　5月には「007・死闘」に続いて、「スノーブラザーズ」が発売になります。ゲームセンターでは、とくに女の子や子供達に人気の高かった作品です。その理由は、簡単な操作方法とキャラクターのかわいさもあるでしょう。ということは……日頃淋しいお父さん、青年たち！！　期待していてね。

ビクター・エンタテインメント

読者のみなさん、進級、進学おめでとう。3月までの、仲の良かった友達と、ゆっくりと別れを惜しむ暇もなく、慌ただしく新しい生活が始まる4月。春はいつも、少し寂しい季節です。ビクター・エンタテインメントでも、すでに夏物秋物ソフトの準備に大わらわ。でも、「ジャガーXJ220」や「ウルフチャイルド」のことは、いつまでも忘れません。

ポニーキャニオン

実はまだ1作品もメガドライブソフトを出していないポニーキャニオンです。第1弾としてリアルタイム3Dアクション「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」を現在、開発しています。まもなく発売日などを発表できるかと思います。パソコンで大ヒットした同作品をよりパワーアップしてリリースするため、日夜、頑張っています。期待していてください。

マイクロキャビン

なんか、ついこの間、あけましておめでとう、などと言っていた気がするのに、もう入学おめでとうとか春ですネェ〜だもん。時のたつのは早いッス。もう今年も3分の1すぎてしまった。う〜時間が、時間がほし〜。ソフトの発売も近づいてきたし、開発も営業もピークにきている今日この頃です。はたして、安らぎの日々はおとずれるのだろうか？

メサイヤ

「らんま1/2〜白蘭愛歌〜」は今月23日発売です。よろしくね。話は飛びますが、なんときたる4/27に超兄貴ライブコンサートを竹芝のインクスティック鈴江ファクトリーで行います。「超兄貴」の音楽はその異様さと完成度の高さで業界を賑わせています。ライブでもみんなをあっと驚かせることがあるかも……。チケットはチケットぴあで前売り3,000円です。

RIOT

季節も温かくなりいよいよ春ですねー、なんて呑気なことを言っている場合じゃない！「Aランクサンダー」と「サイボーグ009」の発売日が決っていません！ただただ、謝るのみです「申しわけありません！　ごめんなさい！」。2タイトルとも、さらなるバージョンアップを目指して日夜努力しておりますので、も一少しだけお待ちください！　（BOW）

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうページです。うちにも言わせろ！　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部にいってきてくださいね。

お買い得 一本勝負！

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

BEメガドッグレース

	1枠	2枠	3枠
発売日	発売中	発売中	4月9日発売
タイトル	GODS	バトルトード	ウルトラマン
データ	PCMコンプリート／8,800円／ACT／8M	セガ 6,800円／ACT／4M	マーバ 5,800円／ACT／4M
	パスワード制／1人プレイのみ	コンティニュー制／2人同時プレイあり	コンニィニュー制／1人プレイのみ
紹介	イギリスでロングヒットを続けたアミガの作品を移植。トラップをはずしたり、アイテムを駆使したりと、パズル性の強いアクションゲーム。	海外NESでヒットした、2匹のカエルが主役のアクションを細部にいたるまで忠実に移植。豊富なアクションシーンが1本に凝縮されている。	スーパーファミコンで発売された作品を、サウンド関係以外忠実に移植したもの。往年のファンなら楽しめる、ニクい演出の数々が見もの。
平均オッズ	5.25	7.0	5.75
青山ようこ	ギリシャ神話がモチーフとなっているだけあって、ちょっと荘厳な雰囲気。仕掛けも結構凝ってるんだけど、操作がかなり面倒だなあ。難易度もかなり高めなので、何回も何回もプレイして、少しずつ進めるようになる感じです。じっくりやれば、やりがいはある？ **6**	久々に私の好きな〝妙な雰囲気のゲーム〞ですね（笑）。ノリのいい音楽、コミカルなキャラ、軽快な展開はなかなかグーです。ちょっと難しいところもあるけど、操作が簡単で私でも十分楽しめるのがいいですよね。でも2Pプレイが役に立たないのとカエルはヤダな。 **6**	スーファミで出た当時は結構画期的だったんだけど、もう少し早く移植してほしかったなぁ。でもゲームのほうは、ウルトラマンや怪獣の雰囲気がよく出てるし、迫力もあるから、今でも十分遊べますね。攻略方法がワンパターンなのはツライけど、結構いいかも？ **7**
OLIX光治	アミガ野郎なら誰でも知ってるあの名作がついに移植。ゲーム自体はオーソドックスな感じだけど、質感のあるグラフィック、イカスBGMなどが特徴的なのだ。やけにパズルっぽいから万人にはオススメできないけど、海外クセもの好きにはいいかも。移植度もこんなもん。 **6**	RAREという、私の好きな海外の会社が作ったゲーム。数年前にNES版とファミコン版が発売された、いわばひと昔前のゲームだけど、単純に反射神経と記憶力を使って遊ぶゲームなので、飽きがこないんだよね。すごく大味だけど、アクション好きは試す価値があるぞ。 **8**	グラフィックやサウンドなどは劣るものの、すでに発売ずみのスーファミ版と内容はほぼ同じ。「なぜ今？」という気もするが、かなり遅れて発売するんだから、怪獣の多いアーケード版を移植してほしかったのが正直なところ。あっけないエンディングもちょっと……。 **6**
ハイローラーズ	筋肉マッチョ系のキャラといい、不可解で無茶な敵といいバタ臭い海外ゲームそのもの。根本的にそういう作りなので、やっぱり好き嫌いが分かれるだろう。マップやトラップは結構考えてあっていいんだが、ヒドイ操作性と突然出てくる敵には閉口する。うぬぅ。（作） **4**	キャラもゲーム内容も全然一般ウケしそうにない感じのこのゲームだが、気持ち良いテンポと快い操作感のおかげで、海外ものを感じさせないデキになってるな。特に面ごとにまったく違うゲームのような感覚は最高だぜ。ガチガチの覚えゲーだが、妙にハマるぞ。（作） **8**	拡大の変身がない、2つのボタンの同時押しがちとツライなど、スーファミ版に負けてる部分も多いが、合成音声だけはハッキリしてて良い。基本的にジャンプキックだけで勝てる単調なゲームなのだが、ファンには泣ける部分もあるだろう。持ってない人なら。（作） **5**
ジャムおじさん	ようやく発売された「GODS」だけど、どうも全体的に地味なゲームなんだよね。リアルなグラフィックに反して操作性は大ざっぱだし、出てくるヒントも、「あぁしろこうしろ」って感じでイマイチ楽しめないしね。悪くはないけど、ワッと襲ってくる敵はヒドイなぁ。 **5**	インベーダーが出たり、敵を叩くごとにボーナス点が増えるあたりを見ると、なんか大昔のゲームを思い出すよね。当り判定も結構大味だし、キャラのセンスもとにかく変。でもノリはいいからついつい先に進みたくなるんだよね。オススメはしにくいけど悪くもない。 **6**	メガドラ初期にタイトルがあがっていたこのソフトも、ようやく日の目を見たという感じだね。スーファミ版に比べて2千円も安いのは評価できるが、新作の「セブン」を見るとちょっとね……。バルタンなど10匹の怪獣はなかなか個性的だが、2年の歳月は大きいなあ。 **5**

青山ようこ 「超兄貴」のCDに凝ってます。怪しい雰囲気だけど、メチャカッコイイ！ ライブにも行っちゃおうかな。ちょっとコワイけど……。

OLIX光治 先月はお休みをいただいて、九州まで旅行に出かけた。温泉やらスペースワールドやらへも行ってきた。命の洗濯になったなあ。

ハイローラーズ ミノルタの最高級AF一眼レフα9xiをついに購入。今俺は美しく、カッコイイ写真が撮りたくてしかたない。旅に出たいぜ。（渋谷）

ジャムおじさん いよいよメガドラユーザー待望のカプコン参入と「ストII'」の移植が発表されたね。今年はセガの大反撃が見れそうで面白いぞ。

4枠

4月16日発売

PGAツアーゴルフII

EAビクター／9,800円／SPT／8M

バックアップ(10)／4人対戦プレイあり

全米プロゴルフ協会公認（PGA）のゴルフシミュレーション。コースと選手（全60人）が実名のほか、再生モードなどの演出も充実している。

平均オッズ 6.75

ゴルフゲームといえば地味な印象が強いんだけど、このゲームはいろんな角度から知りたい情報を自動的に見せてくれたりして、結構演出に凝ってますね。BGMがなくてちょっと寂しいけど、素人さんにもすぐできるのがうれしいな。でも結局ショットはムズイのね。 **7**

非常にオーソドックスで定番的な作りのゴルフゲームだが、クラブの自動選択やナイスショット時のインスタントリプレイなどもついていて、こいつは結構いいセンいってると思う。でも派手さはほとんどないので、やや飽きやすい気も……。全体的にシブい1本だ。 **7**

前作に比べバックアップがついて楽になったなっていうのが、最初の感想。実名の選手と豊富な実在のコースはもとより、全体的にユーザーフレンドリーになってるのがうれしい。ただし、OBがあいかわらずなく、やけに風の影響が強いのは同じ。もうひと息か？（超） **7**

PGA公認の実名ソフトだけに、リアルさはなかなかのものがあるね。画面切り替えに若干時間がかかるのは気になるが、操作環境がかなりいいので安心できるぞ。でも、パット時のグリーンのワイヤーフレーム表現は見にくい。斬新さに欠けるのと値段が高いのも×。 **6**

5枠

4月23日発売

餓狼伝説

セガ／8,800円／ACT／12M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

NEO・GEOを世に知らしめる足掛りとなった人気格闘ゲームを移植。オリジナルにほぼ忠実な移植に加え、対戦プレイも敵キャラが使用可に。

平均オッズ 7.5

NEO・GEO版と比べるとさすがにパワー不足は感じるけど、今のところメガドラの対戦格闘では1番レベルが高いゲームですね。特に必殺技がかなり出しやすいのはうれしいな（パッドだとツライけど……）。でも、酔っぱらいのおじさんがいないのはちょっと残念。 **9**

後から発売するだけあって、スーファミ版より移植のデキは上。NEO・GEO独特の操作感覚までしっかり移植されてるし、2ラインバトルも改良再現されててよく頑張ってると思う。基本的に対戦が大味で微妙な駆け引きに欠ける部分はあるが、それなりにいいよ。 **7**

最初に見たときは非常に良くできてるので驚いた。オリジナルより技は出やすいし、音声もまあまあ良い。とにかくスーファミ版とは比べものにならんくらい良い。だが、ホアはとにかく、2にもいるビリーの削除は納得いかない！　せっかくのデキも半減だぜ。（超） **6**

敵キャラやボーナス面のカットなどファンとしては気になる部分もあるけど、全体的にはかなり頑張ってるね。特に味方キャラの乱入や、対戦で「ストII」のようにすべての敵キャラが使えるのはメガドラのみの要素だけにうれしいね。「ダッシュ」のつなぎに最適？ **8**

6枠

4月23日発売

デザートストライク 湾岸作戦

EAビクター／8,900／SHT／8M

パスワード制／1人プレイのみ

湾湾戦争をモチーフにした、戦闘ヘリシューティング。敵基地破壊や、捕虜救出などのミッションを次々とクリアしていく。全4面。

平均オッズ 6.75

ヘリコプターの操作が特殊なので、慣れるまでが大変。目的地は目の前なのに、くるくる回っちゃったり、あさって方向にいっちゃったり……。単純なシューティングと違って、弾数や燃料を考える戦略性も必要だから、もう大変。一筋縄ではいかないゲームですよ。 **6**

昔懐かしい「バンゲリングベイ」を思わせるゲーム。操作がラジコン感覚で特殊だけど、やってることはあれに近い。ハードロックでカッコイイタイトルに比べると、ゲームは結構せこせこしているのでハデ好きな人にはちょっとね……。リアルでシビアな渋い1本だ。 **7**

湾岸戦争を題材にしたということだけが過激で喜ばしい。グラフィックや設定も凝っていて、プレイしてると戦場のリアルさを感じることもしばしば。中でも気に入ったのは兵士の小ささ。昨今のゲームはキャラが大きく大味だが、このゲームには繊細さがある。（渋） **7**

とにかく操作方法から兵器の設定にいたるまでかなりマニアックだね。いい気になってるとすぐに弾切れするし、画面外からいきなり兵士が銃撃してきたりと、スリルも高い。メッセージが読みにくいのと後半が異常に難しいのは難だが、じっくりやるには結構いいぞ。 **7**

7枠

4月23日発売

Jリーグプロストライカー

セガ／8,800円／SPT／8M

バックアップ(1)／4人同時プレイあり

セガタップ初対応のサッカーゲーム。Jリーグのチーム、選手ともに、すべて実名で登場する。サンプリングのかけ声や選手名鑑がリアル。

平均オッズ 6.75

最近ウワサのJリーグだけど、サッカーゲームもだいぶレベルが上がってきた感じがするね。特にこのゲームはキャラの動きが魅力。ドリブルやトラッピングなんかも、ちゃんとテクニックを使ってるのがわかるの。ゴールの決まった時の拝むようなポーズもオチャメ。 **7**

操作感覚にコツが必要で、海外のヒット作「キックオフ」を思わせるね。全選手の顔写真つきデータなど凝った部分があるのだが、データを自分でいじれないのは少し残念。レーダー画面が右側にあるのも、他のと違って見にくいかも。派手さがもう少しあればね。 **6**

今まで出たサッカーゲームよりだいぶ楽しめる。とにかくキャラの動きやボールの弾道などが本物に近いのがいいぜ。実名使用でデータファイルがついてるのも、ファンにはうれしいだろう。合成音声も豊富だし、オーバーヘッドも○。4人対戦可能なのもグー。（作） **7**

派手なビジュアルはないけど、しっかりした作りで好感がもてるね。ゲーム時間も3～45分で細かく設定できるし、選手データもそれなりにゲームに反映されてくる。でも、パスワークが雑になりがちで、選手の操作にイマイチ戦略性をもたせられないのは残念かな。 **7**

8枠

4月23日発売

メガロマニア

CRI／8,800円／SLG／8M

パスワード制／1人プレイのみ

海外でヒットしたストラテジーゲームを移植。4人の指導者から1人を選び、全28ステージを戦いぬく。有名声優の豊富なサンプリングが特徴。

平均オッズ 7.0

ひとことで言えば「ポピュラス」みたいなんだけど、やり込めば全然違ったオモシロさがいっぱい出てきます。「ポピュラス」の時はひたすら殺りくに走ってしまったけど、今回は自分の種族をいかに繁栄させるか考えさせられるの。マッドを選ぶと結構ドキドキものよ。 **7**

海外ゲームらしい、なんとも変なゲーム。一見するとイマイチわかりづらいが、要は自分で資源を掘り当て、技術力を上げて敵を倒すというものになっている。だが、この手のゲームが今ウケるかどうかは結構疑問。キャラや画面にもう少しハデさがあれば良かったが。 **6**

このゲームを「ポピュラス」と同じなんて言ってはいけない。あれよりもはるかに深く、渋く、やることも多い。とにかくじっくりやるには最適なのだが、とっつきにくさも格別だ。いかに効率良く敵を倒すかに執心できて面白いが、声はイメージと結構違うかも？（超） **8**

見ためと違って戦略は奥深いし、豊富な合成音声にも驚くね。特に音声はカートリッジとは思えないほど多くの声が聞けてビックリ。ゲーム自体もなかなか面白いんだけど、資源の量に限りがあるから、もたもたしてるとすぐ膠着状態になっちゃうんだよね。う〜む。 **7**

9枠

4月23日発売

スイッチ

セガ／8,800円／ETC／CD

バックアップ(4)／1人プレイのみ

ワハハ本舗の喰始氏が脚本、演出を手がけたギャグベンチャー。数々のスイッチを押していくと、1000ものギャグが炸裂する。マウスにも対応。

平均オッズ 7.25

オススメしていいのかわからないんですけど、とにかくギャグが詰まってるソフトとしか言いようがないんですよね。買う人のセンスで評価も変わってきますが、既存にない物を創ろう（しかも大がかりに！）としたのはよ〜くわかります。新しもの好きの人はぜひ。 **8**

なにかと話題のゲームだけど、私にはそれほど魅力的には思えなかった。結局は単発ギャグをたくさん見ているだけという感じ。ギャグのセンスも今の若い人にウケるか疑問だし、結構高い値段を出してまでこれをやりたいかというのも疑問。長持ちはしそうだが……。 **6**

「マンホール」のようなものを期待していたのだが、ちょっと違うようだ。リアクションは単発だが、その面を全部見終わらないうちにいきなり次に進むスイッチを押しちゃうと、結構くやしかったりする。マウス対応にピッタリのゲームだが、肩すかしの気も。（超） **6**

豪華スタッフの贅沢な使い方といい、技術力の惜しみない投入といい、とにかくこれは「ゆみみ」と同じく、〝ゲームじゃない〟と割り切らないとダメだろう。真剣に取り組むと期待をはずすから、気楽に遊ぶのをオススメするね。たまには、こういうのもいいと思うが。 **9**

10枠

4月23日発売

らんま1/2〜白蘭愛歌〜

メサイヤ／8,300円／ADV／CD

パスワード制／1人プレイのみ

『週刊少年サンデー』に連載中の人気コミックを、メサイヤがオリジナルストーリーでデジコミ化。テレホンカードのおまけ付き。

平均オッズ 5.25

本当にアニメを見ているような気分になるゲームですね。でも、話にのめり込もうとすると、戦闘や選択画面が入ってきてテンポを止められちゃうのは残念だな。こうしないとゲームにならないんだろうけど、その都度悲しくなっちゃった。声が聴きづらいのもちょっと。 **6**

ＰＣエンジンでよくあるタイプのゲームらしいけど、原作をそれほど知らないせいかあまり楽しくなかった。アニメはよく動くし、全編セリフも入ってるんだけど、なんか全体的に単調なんだよね。話もありきたりなので、コレクターズアイテムとしてもちょっとなぁ。 **4**

デジコミ形式なので、コマンドが最小限でバンバン進むのはいいな。だが、ギャグや展開がファンじゃないとわからないのは許すとしても、あのバトルシーンはどうかと思う。かったるいし、単なる時間稼ぎでしかないからな。結局2時間くらいで終わるのも×。（作） **5**

各機種でも出ている「らんま」もついにメガドラに登場って感じだが、どうせなら格闘ものを出したほうがメガドラユーザーにはウケたんじゃないかなぁ。絵がどうも似てないし、話のオチがイマイチなのも気になるしね。でも、オマケのテレカはうれしいかも？ **6**

11枠

4月23日発売

SEGA CLASSIC ARCADE CLLECTION

セガ／2,980円／ETC／CD

コンティニュー制／1〜2人プレイ

メガドライブ初期のカートリッジの名作を4本収録したもの。もとはMEGA-CD本体の特典ソフトだったが、一般販売されることになった。

平均オッズ 7.25

懐かしいゲームですが、古くささを感じさせないものばかりがそろえられててうれしいですね。でも、私の一番好きな「ベアナックル」のブレイズが、変な声でなんだかショボくなってしまった気も……。とりあえず2つ以上持ってないソフトがあれば買いでしょう。 **8**

よく海外ゲームでありなちな、古いタイトル数本をまとめて売るというものだね。この売り方自体はやっぱり好き。ゲーム自体の評価は単独ゲームの評価を見てもらうことにして、ＣＤらしさを生かしたこういう売り方が、もっと増えてもいいと思う。第2弾もぜひ。 **7**

ひととおり見たが、海外版が収録されてること以外、特にゲームに大きな変化はない。企画自体はすごくいいが、すぐにタイトルメニューに戻れないのは少し気になった。リセット後ロードし直さないとならないなんて、ちょっとなあ。でも安いから許せるか。（超） **8**

もとのメガドラ版と音が若干違ったり、「ゴールデンアックス」の２Ｐがないなど少々気になる部分もあるが、これらの４本を買えなかったり、持ってなかった人には最高にいいソフトだよね。今後は市場に少ないものを集めて定期的に出してくれるといいんだけどね。 **6**

12枠

4月下旬発売予定

デバステイター

ウルフ・チーム／7,800円／ACT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

正体不明の侵略者デバステイターに挑む超高速ロボットカーの痛快アクションアニメをメディアミックスゲーム化。ヴェクターバーサスが跳ぶ。

平均オッズ 4.75

うーん、やっぱりアニメシーンはさすがですね。これに関してはほとんど文句はないかな(笑)。でも、アクションモードとアニメのギャップはちょっとなぁ。とりあえず、武器のレベルを上げれば、それなりに進めるけど、私にはキツイ感じ。完全にファン向けかな。 **6**

もとはアニメビデオやコミックなどをまとめたメディアミックスものらしいけど、肝心のゲーム部分がキャラものにありがちな仕上がりなのが残念だね。ウリのアニメ取り込みもなんとなく画面が粗く見えるし……。何度も同じ演出を見せられるのもちょっと。 **4**

ステージ間に取り込みのアニメが入るってのは結構目新しいが、もとのビデオを見たことがないと話がイマイチ見えてこない。肝心のアクションゲーム部分も、あまりにも平凡すぎて、キメ手に欠けるぜ。ファン向けといっても、これではファンも満足いくか…？(作) **4**

例によってて質がやや粗いのを気にしなければ、取り込みアニメはなかなかいい雰囲気が出てるし、結構効果的なような気がする。でも、ゲーム部分がちょっと前のファミコンみたいな感じなのはどうもなあ。とりあえず凝ったボスもいるけども全体的にイマイチ。 **5**

13枠

4月28日発売

プロ野球GGリーグ

セガ／4,500円／SPT／2M

バックアップ(2)／2人通信対戦あり

最新版のプロ野球データを収録したリアルな野球ゲーム。各チーム25名の選手の他に、オリジナルチームを2チーム分エディット可能。

平均オッズ 6.0

あいかわらず定番の野球ゲームだけど、この「GGリーグ」も基本はちゃんと押さえてますね。操作も「ファミスタ」と同じなので、これといった目新しい部分はないのですが、とりあえずちゃんと楽しめます。データも最新版だけど、顔写真もほしいなんて贅沢？ **7**

もともとゲームギアの液晶画面で、細々した野球をするのはキツイけど、とにかくこの打球の速さと弾道は異常すぎるのでは。これじゃ守備もへったくれもないって感じ。終わるとニュースがあったりして、いかにも的な仕上がりだが、「ギアスタ」があるもんなぁ。 **4**

球の動きは確かに不自然だが、走塁を含めた選手の動きや、その操作性はG.G.としては良くできてる感じだ。とりあえずは、普通に遊べる良作だろう。画面が地味で情報もやや見にくいが、ハッキリした審判の声は結構キレイでいい。対戦しても十分熱いぜ。(作) **7**

打球の飛び方を見た瞬間は、とんでもないゲームに見えるんだけど、やりこんでみれば結構しっかりできているの気づくんじゃないかな。特にピッチャーの能力は、ややオーバーなくらいよくデータを反映しているし、打撃もしっかり打ち分けられるしね。実名なのも○。 **6**

14枠

4月28日発売

GGドラえもん ノラのすけの野望

セガ／3,800円／ACT／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

テレビでおなじみの「ドラえもん」が未来の世界からやってきた大悪党ノラのすけから仲間の救出にむかう。現代、古代、近代、現代の全4面。

平均オッズ 6.25

つい最近出たメガドラ版の「ドラえもん」に比べて、こっちはかなりシンプルなアクションになってますね。でも、単純ながらも気の抜けないところがあったりして、結構ハラハラできます。ちょっとドラえもんが弱い気もするけど、なかなかオススメなんじゃない？ **7**

単純なマリオタイプアクションなんだけど、ドラえもんが壁にくっついて歩いたり、ぶらさがったりするのが、意外と楽しかったりする。でも、ゴールがどこなのか実際に行くまでわからなかったり、マップに目印的なものが少ないのも気になる。ちとムズイしね。 **5**

おおぅ、こりゃいいぜ。操作が軽快で単純だし、ドラえもんの顔が似てるのが気に入ったぜ。ただし1発ミスで〝はい、最初から〟っていうコンティニューは少々キツいんじゃないかな。でも、2面あたりからのバラエティに富んだ面構成はなかなかグーだぜ。(作) **7**

キャラがかなりドラえもんに似ていていいんだけど、ちょっとアクションはシビアな感じがするね。特に1発死のシステムだけに、苦労して進んで始めの面に戻されるのは結構イタイんだよね。全体的に昔のファミコンっぽいゲームだけど、悪くもない。ファンなら。 **6**

from BEメガ編集部

今月は23日に廉価版のメガドライブとMEGA-CDが登場するだけに、それにあわせて発売されるソフトがたくさんそろってるみたいだね。そんな中でもマウス対応ソフト第1弾の「スイッチ」や格闘ゲームの名作「餓狼伝説」を要チェックってとこかな？「ボールジャックス」は来月するよ。

やっぱ格闘かな？

イチ押しは「餓狼伝説」。文句がないわけではないけど、やっぱり面白い。あとは「メガロマニア」や「スイッチ」あたりがオススメかな。「セガクラシック」は、持ってないゲームがあったら買っとくといいよね。

亀の次はカエル？

アクションゲームが好きなら、間違いなく「バトルトード」を買おう。少しずつ攻略していく、あの懐かしい感覚が蘇えるハズ。またCDユーザーなら「セガクラシック」もいいかも。ただしROM版を持ってなければだよ。

格闘&スポーツだ

爆烈特攻玉砕兵器の作山軍曹だぁ！　今回のオススメはやっぱし「餓狼伝説」だろう。完全に近い移植に感激だな。あとは「Jリーグ」や「PGAⅡ」あたりも、いい味出してるぜ。格闘&スポーツものに注目だ。

値段が高いなあ？

とりあえず、今月は「餓狼伝説」と「スイッチ」あたりが狙い目かな。どちらも最高の1本というわけじゃないが、ユーザーならぜひ押さえておきたいいい作品だと思うよ。初心者ユーザーにもぜひ。

読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.26 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は5月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	ゆみみみっくす	ADV	9.1459
2	1	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	9.1284
3	3	ぷよぷよ	PUZ	9.1066
4	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	9.0355
5	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！ 東京マージャンランド編	TAB	9.0041
6	5	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8523
7	—	F22インターセプター	SHT	8.8473
8	6	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8472
9	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8252
10	7	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A･RPG	8.7837
11	9	三國志III	SLG	8.7
12	10	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6648
13	12	ラングリッサー	SLG	8.6409
14	11	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6294
15	13	THUNDER FORCE IV	SHT	8.5771
16	15	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.4986
17	16	チェルノブ	ACT	8.4255
18	14	ロードブラスターFX	RAC	8.3877
19	18	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3616
20	19	レッスルボール	SPT	8.3512
21	20	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3502
22	23	レンタヒーロー	A･RPG	8.3202
23	24	THUNDER FORCE III	SHT	8.3064
24	25	武者アレスタ	SHT	8.3044
25	21	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.3034
26	22	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2997
27	31	提督の決断	SLG	8.2647
28	28	アリシア ドラグーン	ACT	8.2572
29	17	タイムギャル	ACT	8.2315
30	26	鋼鉄帝国	SHT	8.1824
31	27	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.1751
32	30	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.1635
33	29	サンダーストームFX	SHT	8.1623
34	33	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1561
35	32	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.1537
36	35	スタークルーザー	ADV	8.1266
37	34	スーパーモナコGP	RAC	8.1225
38	39	ベアナックル	ACT	8.096
39	37	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0937
40	41	ザ・スーパー忍	ACT	8.0883
41	40	三國志II	SLG	8.0736
42	42	デビルクラッシュMD	PIN	8.0716

オッズ表A 寸評

まずは大作、優良作の集まってくるA表の動向だが、今回は「ゆみみ」がよもやの1位を取ったのもさることながら、上位5本ものソフトが9点台をキープするという読者レース史上初の状況もスゴすぎるとしか言いようがないぞ// まさに最近のメガドラソフトの好調ぶりを表すかのようなこの事態は、今後「餓狼伝説」や「スト II」が絡んできたら、もうどうなるか予測不可能だ。まだまだ熱いぞ//

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

△超大穴馬紹介

まさかの1位に業界も騒然？ なみいる強豪を押さえて登場の「超大穴馬」だ。

1着 前回 — ゆみみみっくす

ゲームアーツ／'93・1・29
7,800円／ADV／CD

全投票平均点	9.1459
本誌の平均点	6.75

竹本泉ファンには涙ものの1本。なんせあの世界が動く！しゃべる！のだから。ただ、読み込みで間が悪くなることや選択肢のないシーンが延々と続くこと、某女性徒とそのBFの声が合わないことなどがマイナス。終わり方によって、EDで夏服、冬服になるのがおちゃめ。(沖縄県・嬉野弘文・25歳) 完全な見るだけゲームなのだが、自分が一番気に入った分岐をセーブしておいて、リプレイできるのが良い。(千葉県・植草将長・23歳) 作品全体の雰囲気がとても良く、絵も丁寧でキレイだ。特に拡大、縮小、回転の使い方がさりげなくて、とてもうまい。技術力が見たい人やストーリーの素晴らしさを体験したい人は買いだ。(北海道・野村恵介・17歳) ただ見るだけの状態が長いので、ついつい眠くなるよ。(鳥取県・福田和男・18歳) ストーリーはやや強引だが、エンディング近辺からが楽しい。アクセス時間も比較的短くて良いが、コマンド選択の時しかセーブできないのは困った。(神奈川県・黒宮伸一・15歳) なんといっても意味のないコマンドがなく、マルチなところがいい。でも、進め方によって細かい矛盾が出てくるのは気になる。(千葉県・原口哲也・18歳) これはアドベンチャーゲームと思ってはいけないのだ！ コミックとしてなら10点満点だけど、アドベンチャーなら5点ぐらいだね。(大阪府・久米豊信) 買って良かったか、悪かったかよくわかんない。(広島県・長野貴之・18歳) ★まさかまさかの1位奪取！ 一般ユーザーの反応は微妙だけど、竹本ファンをも納得させちゃう完成度と企画力は拍手もの。新ジャンルの1本だ。

△対抗穴馬紹介

ジェネシスの名作は日本でもなかなか好評。ちょっとシブめの「対抗穴馬」2本だ。

7着 前回 — F22インターセプター

EAビクター／'93・2・12
8,900円／SHT／8M

全投票平均点	8.8473
本誌の平均点	7.5

初めのうちは何をすればいいかよくわからなかったが、操作の仕方を覚えてくると面白くなってくるスルメのようなゲーム。説明書が不親切なのは残念だが、設定がいろいろ変えられて自由度が高いし、ポリゴンもスムーズによく動く。某機種のアレより上かも？(千葉県・白井克弘・18歳) 少々単調な感じがするが、ゲームのノリに慣れればそれほどでもない。地上攻撃は退屈だけど、戦闘機どうしの空中戦はなかなかの迫力。(群馬県・関浩昭) 離着陸が単純すぎて残念だ。(神奈川県・斉藤励・19歳) ★渋いフライトシミュレーター。フセインもビックリ？

55着 前回 — プロフットボール

EAビクター／'92・11・20
6,800円／SPT／4M

全投票平均点	7.923
本誌の平均点	7.0

操作感はやや鈍いが、選手の動きやフォーメーションなどはリアル。対戦プレイも熱くて良い。アメフトを知らない人にはとっつきにくいが、アメフトマニアなら要チェックだ。試合前にデータを見れればもっと良かった。(京都府・四辻弘二・21歳) たくさんの作戦や細かい動作などがすごくいいけど、音楽がほとんどないのは寂しいところ。データも古い。(宮城県・大口正史・14歳) ニュープレイオフがすぐに終わるのが残念。リーグ戦から遊べれば満点に近いのに。(愛知県・佐藤勝明・19歳) ★これもジェネシスの名作もの。画面視点がリアルだぞ。

●その他欄外

ちょっと地味でイマイチ話題にならなかった2本。ようやく登場の中堅作だ。

71着 前回 — サイドポケット

データイースト／'92・12・11
7,800円／TAB／8M

読者	7.7
本誌	6.75

2人対戦はかなり9ボールを感じさせられるデキ。トリックの達成感も強烈だと思う。でも、実際のゲームはひと昔前を思い出させる感じ……。あと半、いや1／4ドット細かく突ければ良かったが……。(愛媛県・岩村幸政・21歳)

168着 前回 — ホリフィールドボクシング

セガ／'92・10・30
7,800円／SPT／4M、B・3

読者	6.5384
本誌	5.75

視点が見やすいし、パンチの出し方もリアル。自分のキャラがランキングにセーブできるのも良い。だが効果音はイマイチだし、どのキャラも細身で同じ体型……。ホリフィールドが負けた今じゃねぇ。(千葉県・金子太郎・19歳)

【場外馬券場1】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの結果発表をするぞ。前回登場した「T.M.N.T.」のオッズは、欄外予想屋と近い8.6842だった(初登場時)けど、大阪府の外園明宏さんはなんとニヤピンの8.6841だったのだ。とりあえずソフト1本だぞ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
43	43	バトルマニア	SHT	8.0577
44	44	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0551
45	45	スーパー大戦略	SLG	8.043
46	47	球界道中記	SPT	8.0263
47	36	ダイナブラザーズ	SLG	8.02
48	48	アウトラン	RAC	8.0187
49	50	重装機兵レイノス	ACT	8.0082
50	49	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9983
51	46	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	7.9837
52	65	CRYING～亜生命戦争～	SHT	7.9677
53	51	修羅の門	SLG	7.9586
54	52	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9254
55	—	プロフットボール	SPT	7.923
56	53	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.9173
57	55	ノスタルジア1907	ADV	7.9071
58	54	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.898
59	56	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8906
60	38	ロード・ラッシュ	RAC	7.88
61	57	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.8515
62	58	バハムート戦記	SLG	7.8347
63	59	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.823
64	63	トージャム&アール	ACT	7.8145
65	61	グランドスラム	SPT	7.7727
66	64	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7461
67	62	キングサーモン	SLG	7.7368
68	67	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7261
69	66	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.7217
70	69	ソーサリアン	A・RPG	7.7123
71	—	サイドポケット	TAB	7.7
72	73	大航海時代	SLG	7.6825
73	68	F1サーカスMD	RAC	7.6816
74	71	アフターバーナーⅡ	SHT	7.6786
75	74	ゴールデンアックス	ACT	7.6527
76	80	チキチキボーイズ	ACT	7.65
77	75	コラムス	PUZ	7.6447
78	76	大魔界村	ACT	7.6232
79	79	クルードバスター	ACT	7.6016
80	78	ゼロウィング	SHT	7.5909
81	70	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5869
82	72	ビットファイター	ACT	7.5523
83	81	ダライアスⅡ	SHT	7.5514
84	83	ツインクルテール	SHT	7.5471
85	60	ランパート	SLG	7.5238
86	84	ソーサルキングダム	RPG	7.4687
87	85	エレメンタルマスター	SHT	7.4662
88	88	乱世の覇者	SLG	7.4661
89	82	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4637
90	86	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4629
91	87	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4522
92	95	グレイランサー	SHT	7.4457
93	90	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.4398
94	89	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.4393
95	94	空牙	SHT	7.4043
96	93	スピードボール2	SPT	7.4022
97	91	ジノーグ	SHT	7.4014
98	92	紫禁城	PUZ	7.3917
99	102	ヴィクセン357	SLG	7.3888
100	96	グラナダ	SHT	7.3873
101	97	エル・ヴィエント	ACT	7.3797
102	77	電忍アレスタ	SHT	7.3526
103	100	ゲイングランド	ACT	7.3264
104	99	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.3152
105	101	スーパーバレーボール	SPT	7.3137
106	103	ストライダー飛竜	ACT	7.2874

▲単穴馬紹介

ズラリとならんだ海外もの3本と本格(?)歴史もの1本。イマイチ受けなかった「単穴」だ。

111着 前回— タズ マニア

セガ/'92・12・25
6,800円/ACT/8M

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	5.25

操作が思うようにいかず、イライラする面もあるが、色や音関係の凝りようにはビックリ。まさにワーナーアニメそのまんまの世界が再現されててグー。(京都府・坪井雅之・18歳) 3回しかないくせに最初に戻されるコンティニューや超陰険かつ意地悪なトラップなど、不親切でいいかげんな点があまりにも多すぎる。ソダンのライバルになるか(笑)?(宮城県・宇田津知春・22歳) 爆笑もののキャラの魅力は評価したい。でもやっぱり人にはすすめられない……。(東京都・船津修一・20歳)
★キャラの動きは本当に必見。でもバランスがどうもね。

117着 前回— プロホッケー

EAビクター/'92・11・20
6,800円/SPT/4M

全投票平均点	7.1538
本誌の平均点	6.5

基本的にサッカーなんかをやる感じで手軽に遊べるのはいいが、そのぶん大味な感じもある。操作がやや重く、スケート感覚がうまく表現されているが、もう少しプロホッケー選手らしいシャープな滑りもほしかったところだが……。選手データがイマイチゲームに出てこないのも残念。(埼玉県・中野雅彦・16歳) パックなどの効果音がリアルで雰囲気は出てるが、選手の音声などが他のEAものと同じなのはちょっと……。慣れればそれなりに熱いが、全体的に飽きやすい。(東京都・坂本洋一・18歳)
★初のホッケーゲームだが、やっぱ乱闘シーンが熱い?

152着 前回— ドリームチームUSA

EAビクター/'92・12・26
7,800円/SPT/8M

全投票平均点	6.7058
本誌の平均点	5.75

BGMもなく画面も地味だけど、マーキーシュートが結構ハデだし、2人協力プレイもかなり楽しめる。そのうえ、解説で世界の国々について詳しくしてくれるという一石二鳥なソフトだ……と思う。(埼玉県・倉豪・18歳) 動きがトロい、3ポイントがなかなか入らない、選手の見分けもつかないと期待ハズレ。本物はもっとスゴイぞ。(三重県・中村祐規・15歳) データが豊富、操作も簡単、シュート成功率もほどよいくらいだ。でも、選手がたくさん集まるとわけがわからんのは×。(滋賀県・沢正史・14歳)
★あのドリームチームが実名で登場! でも他は……。

177着 前回— 天舞メガCDスペシャル

ウルフ・チーム/'92・12・25
9,800円/SLG/CD

全投票平均点	6.3913
本誌の平均点	5.5

これは久々にク○ゲーだ! カーソルが動かない、進行が遅い、敵の軍が弱すぎるなど、気になる点が盛りだくさん! 武将の数がものすごく多く、知らない武将もいっぱい出てくるが、イメージとだいぶ違うので、三国志マニアにもあまりオススメできない。(千葉県・山口真・15歳) ゲーム内容は普通だけど、とにかくスピードが遅すぎる。でもBGMだけは妙に豪勢で良い。(千葉県・梅原宏和・18歳) オープニングはかなりスゴイが、ゲームはヒマでやる気をなくした。(石川県・青山毅士・13歳)
★『正史』による本格派だけどイマイチ? 値段も高し。

✖要注意馬紹介

題材はなかなか優良なんだけど、もうひと頑張りって感じの2本。いろんな意味で「要注意」?

221着 前回— パチンコクーニャン

ソフトビジョン/'92・12・18
8,500円/ETC/8M

全投票平均点	5.6
本誌の平均点	5.5

メガドラ初のパチンコだが、玉の動きや効果音はまあまあいいし、釘見などの基本もしっかりしてる。だが、テンポのイマイチ悪いストーリーと子供じみた絵のためにどうもノリが悪くなってしまっている。バックアップつきで気軽に楽しめれば良かったが。(大阪府・三橋紀夫・24歳) そろえられている台の機種が全体的に地味。もっとハデで、ゲームの中でしかできないような機種がほしかったところ。打ち止め数も多い気がする。ストーリーはオマケと考えたほうが良い。(長崎県・浦川聡・19歳)
★悪くはないけどノリがイマイチ? 時間があれば……。

225着 前回— 熱血高校ドッジボール部 サッカー編MD

PALSOFT/'92・8・7
8,800円/SPT/4M

全投票平均点	5.5
本誌の平均点	5.5

同社の「ダブドラII」と違って(笑)、移植度、操作性、BGMともに◎のデキ。絵はファミコンやPCエンジン版と大差ないけど、合成音声や能力差などに工夫が見られてなかなか良い。テクノスファンなら買い。(島根県・曽田博・28歳) 自分がコントロールできるキャラが、1人だけなのはやや不満。気合いのタメすぎですぐに燃えるし……。でも、必殺シュートは気持ちいい。(東京都・田口智崇・13歳) つまらなくはないけど、底が浅い。値段も4メガにしては高すぎ! (茨城県・田中亮・17歳)
★久々登場の熱血ドッジ。改良点は多いがやっぱ古い?

場外馬券場 馬主の声

●ブレイズの「飛翔双斬」は「非行相談!」って言ってるように聞こえるよね?(大阪府・北川雄右・20歳)
●JoyJoyテレフォンが、いまだに「ドッジ弾平」の宣伝をやってて驚いた。(北海道・砂田周治・19歳)
●オッズD・E表を見ていると、メガドライブの暗黒面を見てるようだ。(大阪府・三宅浩二・20歳)
●弓美が高校生で、リップは小学生……。入れ替わるとちょうどいいと思う。(愛媛県・伊藤勝・19歳)
●メサイヤよ、メガドラにはなんとしても「超姉貴」を出すのだ～。(東京都・高野俊郎・17歳)
●「ベアナックルII」のサミーの走りっぷりは、どう見ても欽ちゃんだ。(埼玉県・東聡樹・22歳)

【場外馬券場2】お次の発表は前回堂々の1位で初登場した「ベアナックルⅡ」の着順予想の結果だが、実は今回も欄外予想屋と1着違いの結果だったりするのだ。というわけで"前後賞の予想屋(勝手に命名)"を参考にして見事に1位を予想した人は259人も出たが、ソフト1本当選者は抽選で長野県・矢沢庸弘くん、奈良県・山崎義史くん、群馬県・高根沢哲広くんの3名に決定した。おめでとう。

名馬の厩舎

これに賭ければ……Vサイン

Written by ロンドン小林

26R 26着 ふしぎの海のナディア

項目	内容
親馬	ナムコ
出生日	'91・3・19
売値	6,500円
馬場種別	アドベンチャー
馬体重	8M、パスワード
騎乗定員	1人プレイのみ

項目	内容
出走回数	24
過去の着順成績	③⑤⑥⑧⑧⑨⑩⑭⑫⑬⑬⑮⑰⑫⑪⑮⑮⑭⑱⑲㉓㉒
本26レースの読者平均オッズ	8.2997
BEメガ編集部の平均オッズ	7.5

厩舎情報 ふしぎの海のナディア ひとくちメモ

ナムコのメガドラソフト7作目は、当時NHKで放映されていた人気アニメ「ふしぎの海のナディア」をタイムリーにゲーム化した、RPG風アドベンチャーだ。1889年のパリの万博で出会った、発明好きの少年ジャンと褐色の少女ナディア、そして彼女が身につけるブルーウォーターをめぐり、壮大な物語が展開する。全6章構成。シナリオはTVアニメのものに若干のアレンジが加わっている。ちなみに、現在までこのゲームで、裏技の類は発見されていない。

私にとって、「ふしぎの海のナディア」はいろいろと思い入れのあるゲームだ。当時は天下のNHKで放映されていた「ナディア」だが、その内容はNHKとは思えないオタクな（ガイナックスという、そのテのプロが好き勝手に作っていた）展開が続く異色のSFアニメだった。マニアの間ではカルトな人気はあったが、私は一度も観たことがなかったし、今後も観ることはないだろうと思っていた……。ところが、私がこのゲームの記事をまかされた時から状況が変わってきた。ひきうけたはいいものの、番組中に起こったエピソードのひとつも知らないヤツが「ナディア」の物語を“知ったかぶり”しながら原稿書いてバレずにすませられるのか？

……結局、私は知り合いに頼んで「ナディア」の録画ビデオを貸り、1話から最新の20数話まで不眠不休のまま観まくったのであった。そのおかげで、その後はすっかり「ナディア」フリークに転身(？)。主題歌をそらで歌えるのはもちろんのこと、J．ベルヌの「海底二万里(「ナディア」の原作)」も読み、ウレシクないことに「第○話はデッサンがやけにヘンだったけど、あれはガイナックスがナニナニの事情で海外に仕事を発注したからなんだよネ」みたいなオタクっぽいネタまでわかるようになっちゃったのである(とほほ)。長い間ゲームライターやってるけど、後にも先にも記事を書くためにこれだけ時間かけたキャラゲーは「ナディア」しかない。ま、おかげで原稿は無事に書けたけど……。

で、メガドラ版「ナディア」だが、これはナムコが「レッスルボール」などを出したりして最もノっていた時期に出た良作である。特にシナリオのテンポの良さは、現在あるメガドラのADVの中でもまだトップクラスだ。「ナディア」の「キャラゲー」と聞くだけで、オタクっぽい匂いを敬遠する人もいるだろうが、実際にプレイしてみれば、そのしっかりした作りに驚くはず。ま、後半でチンタラしてたり、章ごとにしか出ないパスワードが不親切だとか不満も多いけど、原作を知らなくても楽しめるシナリオは一度は試す価値があるよ。

今回の書き手はマルチな攻略プレイヤーロンドン小林だ。腕は立つぞ？

BEメガ データ馬券

2年前TV放映終了直後に発売され、いきなり第3回の読者レースで3位に食い込んできた「ふしぎの海のナディア」は、ナムコのキャラクターゲーム作りのうまさを見せつけた人気ソフトだ。ナディア人気や良心的な価格(8メガで6,500円)がウケて品薄状態が続いたが、現在は3回目の再販でやや入手はしやすい模様。低評点が多いのは賛否の現れか？

累計総投票者数：3,199票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	22.63	34.37	21.17	11.54	4.03	2.15	1.19	0.45	0.64	1.83

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ ふしぎの海のナディア白黒情報

やっと手に入れてやった感想は“最高”という感じでした。シナリオ、BGMともに素晴らしいし、ビジュアルシーンも美しい……。欠点は、文字が小さくて読むのが疲れること、無駄に広い終盤のマップ、それとパスワードで○○○○○が裏切ることがわかってしまうことぐらい。ゲームをやればTVも見たくなりますよ。(神奈川県・比留川豪・19歳)

マークIIIに退化したかと思う絵と音、ちょっとずれたらドアに入れない操作性、実に安直に人が死にまくる展開などとにかく閉口だ。(東京都・石毛健史・20歳)

すぐ終わる、絵が似てない、好きなキャラが死ぬなど、いろいろ批判も多いけど、全体的には好意的な意見が多いみたい。色分けメッセージもうまいよね

名馬に送る今月の格言

キャラゲーも当りがあるぅ、たまにね
追伸、後半面は不満タラタラ？(ロンドン)

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
107	105	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2791
108	104	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2755
109	98	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	7.2597
110	106	ペーパーボーイ	ACT	7.2
111	—	タズ マニア	ACT	7.2
112	110	Hard Drivin'	RAC	7.197
113	108	アークス・オデッセイ	ACT	7.1915
114	111	エイリアンストーム	ACT	7.1869
115	107	ローリングサンダー2	ACT	7.1857
116	112	魔王連獅子	ACT	7.1587
117	—	プロホッケー	SPT	7.1538
118	122	ロイヤルブラッド	SLG	7.15
119	109	忍者武雷伝説	SLG	7.1422
120	113	アンデッドライン	ACT	7.0857
121	114	ファイティングマスターズ	ACT	7.083
122	115	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.08
123	116	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0738
124	118	ファステスト・ワン	RAC	7.0428
125	117	ワールドカップサッカー	SPT	7.0399
126	120	ロードブラスターズ	RAC	7.037
127	123	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	7.037
128	121	雷電伝説	SHT	7.0196
129	125	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0
130	126	エアロブラスターズ	SHT	6.9759
131	119	オリンピックゴールド	SPT	6.9655
132	127	ヘルファイアー	SHT	6.9591
133	128	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.9381
134	130	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	6.9313
135	132	ガイアレス	SHT	6.9081
136	135	TOP PRO GOLF	SPT	6.9047
137	139	ワンダードッグ	ACT	6.8947
138	131	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8886
139	134	マーベルランド	ACT	6.8439
140	137	雀偵物語	TAB	6.8365
141	129	バトルゴルファー唯	SPT	6.8312
142	136	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8238
143	140	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.802
144	138	ソル・フィース	SHT	6.8
145	141	シャドーダンサー	ACT	6.7974
146	142	太平記	SLG	6.7883
147	143	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7747
148	144	ダイナマイトデューク	ACT	6.7448
149	145	スライムワールド	ACT	6.7272
150	147	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7206
151	157	アフターバーナーIII	SHT	6.7142
152	—	ドリームチームUSA	SPT	6.7058
153	133	JuJu伝説	ACT	6.7027
154	124	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.6923
155	150	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.6784
156	149	ワニワニ World	ACT	6.6666
157	152	メガパネル	PUZ	6.6562
158	148	将棋の星	TAB	6.65

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

オッズ表B・C寸評

中堅優良作の集まるB表と、ちょっと危険度が増えてくるC表の動きだが、まずは「ダイナブラザーズ」のB表転落の他、先月ランクインしたソフトの大幅ダウンが目立つところだ。特にB表では「ロード・ラッシュ」「ランパート」「電忍アレスタ」、C表では「ロイヤルブラッド」「AYA」あたりのダウンぶりが目立つが、これは新作にはよく見られる状況なので、もう2〜3カ月したらだいぶ落ち着いてくるんじゃないかな？　ここらへんを買おうと思ってた人は、もう少ししてからのほうがいいかもしれないぞ。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】ウオォッウオォッ(ブランカ)。俺が最近絶好調で笑いの止まらない予想屋様だ。なんと「ぷよ」「ベアナII」「ゆみみ」と3カ月連続でニヤピン予想を出してしまったこの俺様だが、とりあえず俺の前後についてくれば勝利はカタいせ(でまかせ)！　で、「ファイナルファイトCD」だが、これは古いソフト＆移植ものの宿命を考えて47着でどうや！　ウオォッ。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票！(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
159	151	デトネイター・オーガン	ADV	6.6451
160	153	斬～夜叉円舞曲～	SLG	6.6223
161	154	カメレオンキッド	ACT	6.6129
162	155	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5927
163	156	サイバーボール	SPT	6.5887
164	162	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5862
165	159	デンジャラスシード	SHT	6.5806
166	158	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5543
167	160	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.5384
168	—	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.5384
169	161	TATSUJIN	SHT	6.5218
170	165	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.4976
171	164	アーネスト・エバンス	ACT	6.4922
172	163	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.488
173	174	バッドオーメン	ETC	6.44
174	166	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4387
175	146	R.B.I.4ベースボール	SPT	6.4285
176	167	エアダイバー	SHT	6.4183
177	—	天舞メガCDスペシャル	SLG	6.3913
178	168	フェリオス	SHT	6.3911
179	170	バットマン	ACT	6.3822
180	171	フォゴットンワールズ	SHT	6.3734
181	169	Blue Almanac	RPG	6.3464
182	172	テクモワールドカップ'92	SPT	6.3372
183	173	スーパーハングオン	RAC	6.2974
184	175	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.2021
185	179	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.1919
186	176	ESWAT	ACT	6.1895
187	177	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.1785
188	180	ヴァリスⅢ	ACT	6.1641
189	182	スーパーリーグ	SPT	6.1495
190	183	ディック・トレイシー	ACT	6.1463
191	181	ポピュラス	SLG	6.1386
192	184	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1267
193	185	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1049
194	186	ブロックアウト	PUZ	6.098
195	207	シーザーの野望Ⅱ	SLG	6.0869
196	187	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0508
197	178	Art ALIVE	ETC	6.0
198	189	ファイアームスタング	SHT	6.0
199	191	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9803
200	195	バーニングフォース	SHT	5.8691
201	193	スパイダーマン	ACT	5.8515
202	194	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.845
203	197	アローフラッシュ	SHT	5.8104
204	196	ヴェリテックス	SHT	5.8035
205	199	クラックス	PUZ	5.7942
206	200	クラックダウン	ACT	5.7934
207	198	サイオブレード	ADV	5.7929
208	202	ゴーストバスターズ	ACT	5.7619
209	201	ダーウィン4081	SHT	5.7585
210	203	エグザイル	A・RPG	5.7547
211	192	アイル・ロード	RPG	5.7422
212	205	ウイップラッシュ	SHT	5.7297
213	208	ニュージーランドストーリー	ACT	5.7062
214	206	大旋風	SHT	5.7041
215	209	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.675
216	210	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.6666
217	188	パワーアスリート	ACT	5.659
218	213	ストームロード	A・PUZ	5.6333
219	212	A列車で行こうMD	SLG	5.6222
220	204	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.6071
221	—	パチンコクーニャン	ETC	5.6
222	211	マージャンCOP竜	TAB	5.5731

決断 本誌の記者の 中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける ジャムおじさん

アフターバーナーII

●電波新聞社
●'90・3・20発売
●6,900円
●SHT
●1人プレイのみ

読者	7.6786
本誌	9.0

'88年10月に登場したメガドライブも5年目にしてマイナーチェンジされ、今後はこの廉価版（P.40参照）に切り替わっていくことになった。そんな新ハードの登場を横目に見つつ、新たにゲーム機本体を欲しくなるようなソフトとは、どんなものがあげられるだろうか？　そんなことを考えてみて思い浮かんできたのが、この「アフターバーナーII」である。

'87年、ゲームセンターに衝撃的なデビューをした「アフターバーナーII」は、その年の12月にマスターシステムに移植されているが、あまりのデキの悪さから多くのユーザーがメガドラへの移植を望んでいた経緯がある。大ヒットした映画「トップガン」をイメージさせるゲーム設定と、息もつかせぬ目まぐるしい展開、そして話題を呼んだ大型体感きょう体などなど、「アフターバーナーII」には当時全盛を誇っていたシューティングゲームの究極のかたちがあったのである。

さて、そんなこんなでメガドラ登場から1年半近くかかって発売されたメガドラ版「アフターバーナーII」であるが、容量の都合でカットされた補給シーンを除けば、ほぼ完璧といえる見事な移植ぶりを見せてくれている。プレイ感覚はもちろんのこと、ハードロック調のノリのいいBGMから敵編隊の誘爆パターンにいたるまで、まさに「バーナー」マニアも納得させる完成度に仕上がっているのである。

そして、こうした作品こそハードを売るために必要不可欠なソフト（武器）となることをセガは十分知っておく必要があるだろう。「ソニック」や「3×3 EYES」といったソフトも確かに大切であろうが、やはりハードを買わせるソフトというのは"人気アーケードゲーム"の"忠実かつ早急な"移植作が一番大切なのである！

おっと、話がそれちゃったけど、最後にひとつ。今のオッズがやや低めなとおり「アフターバーナーII」は今の時代には単調すぎる部分もある。でも電波新聞社の功績は大きいと思うよ。それにしても…

「パワードリフト」ってどうなったの……

◆スーパーバレーボール(ビデオシステム)

ビデオシステムのメガドラ参入1作目にして最後の(？)作品。地味だが、実は熱いスポゲーなのだ？

オレの推奨馬　大森町ケンタ

「スーパーバレーボール」は今でもゲームセンターで見かけるスポーツゲームの定番シリーズの1つだ。で、早々にメガドラに移植されたこのゲームは、今でもそこそこ遊べるものになってる。だが、ゲーム画面が地味なうえ、コンピュータ側の対応も画一的なので、1人プレイでは遅かれ早かれ飽きてしまうことだろう。となると、残るはスポゲーお約束の対戦しかない、というより友達との対戦こそがこのゲーム最大の楽しみと言っても過言ではないだろう。実際、平面的な画面構成のわりに選手の動きはリアルだし、フェイントやバックアタックといった、現実のバレーボール並みの駆け引き要素もしっかり入っているから、操作方法さえ習熟すれば熱くなれることは登録商標ものである。強烈なジャンピングサーブを打つと思わせておいて、わざとネットの手前に落とし肩すかしをくらわせる、油断している時にツースパイクをかますなど、多彩な技の演出も自分しだいでバッチリ盛り上げられるというわけだ。

ところで、このゲームは一見すると後衛は1人しかいないように見えるのだが、取説には「画面では1人ですが、実際は後衛3人ぶんのレシーブ力をもっています」とか書かれていたりする。だが、ふぬけなレシーブぶりを見ていると「ホントに3人いるのか！」などと思わずにはいられない。ま、そんなのはどうでもいいが、このゲームで唯一ハデな稲妻サーブなどの裏技は、対戦で使うとシラけるので要注意だ。地味で(？)熱い対戦をしたい人にオススメしたい。

対戦で必殺技は使うなよ……

画面はシンプルにして地味だが、必殺技だけはハデだ。

次に出たら買い!!

「デビルクラッシュMD」は、販売本数が少ないうえに1度も再販がないため、中古を含めた市場での入手は非常に困難だ。PC版を超えるデキはとにかく必見。見つけたら絶対買いだ。

デビルクラッシュMD（テクノソフト／'91・10・10　6,800円／PIN）

休養馬カルテ

スーパーH.Q.
（タイトー／RAC／4M）

未出走場「スーパーH.Q.」は、前評判がイマイチだったせいか、票数不足によりいまだ集計欄外にて放牧中。昨年10月23日の発売以来約5カ月間、トラックで走り込みを続け、ようやく9分の仕上がりに。近日出走予定？

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】しょーりゅーけーんっ！のように昇り調子の渋い男、謎の予想屋様再び見参!!　というわけで、「スプラッターハウスPART 3」のオッズ予想だが、今回はほとんどオリジナル化してしまった作品内容と初登場効果(初めはオッズがやや高めになる傾向があるというアレね)を考えあわせて、ズバリ7.6568になると予想するぜ。これでソフトはいただき(ウソ)!!

緊急分析 BEメガ読者レース新聞 特別調査企画

メガドラソフトが高くなる日？

メガドラ&MEGA-CDソフト平均価格推移表

(平均価格：円)
9,000 / 8,000 / 7,000 / 6,000 / 5,000
'88 '89 '90 '91 '92 '93 4月 (年月)

「ファンタシースターII」発売
テクノソフト参入
初の8Mソフト「ストライダー飛竜」発売
光栄参入
「まじかる☆タルるートくん」発売

5,725 7,150 6,466 6,075 6,418 6,355 6,530 6,250 6,451 6,885 7,252 7,200 7,760 7,057 7,472 7,284 7,781 8,435 8,720
7,116 7,600 7,440 7,366 7,866 8,300 8,587

メガドライブ
MEGA-CD

※平均価格は3カ月ごとに区切って算出したものです。なお、小数点以下は切り捨ててあります。

ＰＣの全ＣＤソフトの平均価格は6,300円ほどとか…。

「ストⅡ'」の価格も今後に大きな影響を与えそう？

脱低価格路線？ どうなるメガドラソフト!?

さ～て、毎度恒例のデータ企画のコーナーだが、今回はちょっと気になるソフトの価格についてのデータをまとめてみることにしたぞ。「低価格ソフト」がウリのメガドラソフトに、はたして今何が起こっているのか？ そこらへんをソフトの平均価格の推移を見ながら分析していってみるぞ。

では、さっそく上のグラフを見てもらうけど、こうして眺めてみるとメガドラソフトの平均価格は、実は徐々に高くなっていることがわかるわね。セガがディズニーシリーズ以降、低価格ソフトをコンスタントに発売しながらも、こうした結果になってきているのには、メガドラのサードパーティーメーカーが着実に増えてきていることが一番の原因にあげられるわけだが、最近になってソフト価格が急激に高くなってきていることも目につくはずだ。特に最近の特徴は、セガ自身が出すソフトも高額化してきていることにある(P.19のスケジュール表など参照)。

どうやらこれは、低価格路線が問屋筋やサードパーティーにウケが悪いことや、長引いている不況を考慮して、間接的にサードパーティーへのサポートをしているためと受け取れるが、ＣＤソフトまでもが8,800円となってきていることを、ユーザーはどう思うだろうか？ このままではスーファミ並の価格になりそうなメガドラソフトの将来はいかに!?

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、カプコン名作格闘ゲームの好移植作「ファイナルファイトＣＤ」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。MEGA-CDの中でも期待の高かったこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ファイナルファイトCD」は何着だ？

今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、47着だぞ（？）

BEメガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで！
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！
《記入例》
・ゆみみみっくす（8点）
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ2（9点）
・ぷよぷよ（10点）
・修羅の門（8点）
・ソード・オブ・ソダン（3点）
《コメント》
《ほしいソフト名》

108
港区高輪2・19・13
NS高輪ビル3F
「BE・メガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、プロレスマニア狂喜乱舞の「WWF SUPER WRESTLE MANIA」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで！）、③コメント（何でもＯＫ）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は5月4日だぞ。

今月のにんじん！
実名レスラー8人の戦いは、熱すぎるぞ!!

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本！海外モノもＯＫ）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はナムコの定番最新作「スプラッターハウスPART 3」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想
動きは軽快になったけど、やっぱり賛否両論かな？

BEメガ編集部総評

ここのところ毎月のように上位陣の入れ替わりがあって、ますます熱い読者レースだが、今後も3月～4月の新作群や6月の「ストⅡ'」など、楽しみなソフトが多いだけに、まだまだ当分目が離せないものがありそうだぞ。また今月は伏兵（？）の「ゆみみみっくす」が勢いにまかせてトップを奪取したが、すぐ下には実力派のソフトがつかえているだけに、来月以降が正念場だろう。今後も期待だ!!

オッズ表E

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
223	214	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
224	215	ジュエルマスター	ACT	5.5
225	—	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.5
226	216	モンスターレア	ACT	5.4703
227	217	ＤＪボーイ	ACT	5.468
228	190	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	5.4444
229	218	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.4423
230	223	ルナーク	ACT	5.4333
231	219	ＦＺ戦記AXIS	ACT	5.4032
232	220	ファイナルブロー	SPT	5.3981
233	221	究極タイガー	SHT	5.3684
234	222	孔雀王2 幻影城	ACT	5.331
235	224	ランボーⅢ	ACT	5.3247
236	226	タスクフォースハリアーＥＸ	SHT	5.2857
237	225	ターボアウトラン	RAC	5.2386
238	229	アトミック・ロボキッド	SHT	5.226
239	227	ファットマン	ACT	5.2097
240	230	スーパーエアーウルフ	SHT	5.1428
241	228	メガトラックス	RAC	5.1341
242	231	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0958
243	232	ヘビーノバ	ACT	4.8769
244	233	インセクターX	SHT	4.8679
245	235	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.826
246	236	サンダーフォックス	ACT	4.8095
247	234	ＳＤヴァリス	ACT	4.7777
248	238	AMBITION of CAESER	SLG	4.7364
249	239	JUNCTION	PUZ	4.7173
250	241	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.6582
251	240	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.6516
252	242	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.6322
253	243	レッスルウォー	SPT	4.6075
254	244	獣王記	ACT	4.5395
255	248	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4888
256	246	港のトレイジア	RPG	4.4128
257	245	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.3836
258	247	スペースインベーダー90	SHT	4.378
259	249	火激	ACT	4.3607
260	237	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！	ADV	4.35
261	250	スーパーハイドライド	A･RPG	4.3373
262	251	カース	SHT	4.2559
263	252	ズーム！	PUZ	4.2265
264	254	セイントソード	ACT	4.1969
265	253	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1818
266	256	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.9259
267	255	四天明王	ACT	3.8292
268	257	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7878
269	258	ストリートスマート	ACT	3.6417
270	259	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.4277
271	260	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.3493
272	261	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3445
273	262	XDR	SHT	3.2259
274	263	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1596
275	264	ソードオブソダン	ACT	2.9919

※正しいオッズ投票のしかた②・各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

オッズ表D・E寸評

「オウチッ！」って感じのD表に、「オーマイガーッ!!」な感じのE表（笑）だが、最近は最下位帝王「ソダン」の絶対専制下のもと、下位九人衆も安定した生活を送り、たまに購入する新規ユーザーを恐怖のドン底に陥れる（笑）という非常に安定した環境にあるようだ。まさにここは極楽浄土が現出する最下位層といえよう（？）。この静寂を破りそうな強者は、今のところ初登場の先月より、さらに大幅にランクを下げている「パト○イバー」軍曹ぐらいなもの。安定し堕落した最下位将軍どもに鉄槌を下せるか!?

【3月号読者レースソフトセット当選者発表！】最後のページは、毎度お楽しみの応募当選者の発表だ。3月号の読者レースに応募してくれて、お好みソフト1本と、ニンジンソフト「スーパースマッシュT.V.」のセットプレゼントが当たった人は、長野県・中嶋輝雄くん、滋賀県・山本俊紀くん、大阪府・石井孝路くん、鳥取県・及川学くん、栃木県・加藤一成くんの5名だ。おめでとう。待っててね。

読者レース応募券 5月

BEメガ CM探偵団

第11回
「ファイナルファイトCD」飛び出すCD篇
「ストライダー飛竜」叫ぶ男篇

「た、たいちょー!! たいへんですぅー!! カ、カプコンがついにメガドラ参入だそうですぅーっ!」「うむ、まさに夢のようだな」「ならばカプコンものの特集2本を〜」「よっしゃ」

好評オンエア中 「ファイナルファイトCD」飛び出すCD篇 15 Seconds

放映期間：'93年3月17日〜／収録：'93年3月5日
制作：㈱電通、㈱ヴィス／ディレクター：海野重幸　ナレーター：国井修

1つめのCMは、MEGA-CDの期待作「ファイナルファイトCD」のCMだ。〝CD〞を全面にうち出したカッコイイCMに仕上がってるぞ。

1. 光りながら回転するCD
2. 飛び回るCD 背景フェードインする
3. CDから手足がニョキッと出て、格闘しだす　「(ナレーション)MEGA-CDから格闘ゲームの名作」
4. 手足が引っ込み、壁に貼られたキャラクター選択画面を横切る!　「ついに」
5. バヒュン!　「登場!(BGM入る)」
6. 幻の4面など　「マッチョでリアルな」
7. ゲーム画面3カット入る　「ファイティングアクション」
8. ポスター風のゲーム画面の間をCDがカッとぶ　「ファイナル」
9. CDが横切る中タイトルがかぶさる　「ファイト」
10. タイトル、バーン!!　「CD!! セ〜ガ〜♪」

END

超迷作CM紹介 「ストライダー飛竜」叫ぶ男篇 15 Seconds

放映開始：'90年9月19日〜／収録：9月11日
制作：東北新社

2つめに紹介するCMは、マニアの間で話題をまいた「ストライダー飛竜」のCMだ。意味不明なノリの15秒間は、大爆笑必至のデキだぞ。

1. なぜか叫んでいる3人の男　「ハッ!」「ハァ!ハァッ!」
2. まだ叫ぶ　「ハッ!」「ハァ!ハァッ!」
3. さらに叫ぶ　「ハァ!ハァ!ハァッ!」
4. クレジット入る(どうやら飛竜のマネをしていたらしい……(笑))　「(ナレーション)8メガ、ストライダー飛竜(ハァ!ハァ!ハァ!ハァッ!)」
5. わけもわからぬまま終わるCM　「セ〜ガ〜♪」

END

CMよもやま話

まずは話題の「ファイナルファイトCD」のCMですが、こちらはMEGA-CDソフトの魅力が全面に出てて、なかなかいい感じに仕上がったんじゃないでしょうか。いちおう映像的にはCGは使わず、すべて合成処理で撮ってあるのですが、一瞬映る壁にはSEGAのロゴとソニックの絵がペイントしてあったりするんですよ(笑)。よ〜く見てやってください。ちなみに、CDから飛び出してくるあのたくましい手足は、「ベアナックルII」のCMの時に見事なやられ役を演じてくれた大谷進さんとその弟子の方のものです。15秒もののCMですが、これは見ごたえのある自信作ですよ。

さて、賛否両論だった問題の「ストライダー飛竜」のCMですが、こちらは早朝夜明け前の撮影だったこともあって、あんまりいい思い出ないですね(キッパリ、笑)。こちらの撮影は放水車で雨を降らして撮ってるのですが、役者さんの口に水が入ったりして何回もリテイクがかかった覚えがあります。ま、要は「ストライダー飛竜」自体が結構知名度のあるゲームだったので、こういう作品でもいけるだろうという判断があったわけですが、どうもウケが悪かったみたいですね。……う〜ん。〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中!】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月は「ストライダー飛竜」のCMのリクエストをしてビデオも送ってくれた東京都の佐野孝雄くんにソフト1本を進呈だ。さて、来月は新作他いろいろ見せる予定だぞ。

'93レースシーズン開幕！

BE MEGA RACING FREAK プレビュー

カテゴリー別レースの見どころ

全日本F3000

昨年、チャンピオンを争ったマルティニ、鈴木利男、チーバーの3人に黒沢琢弥、服部尚貴、影山正彦などの若手がからみ、今年のF3000は超混戦模様になりそうだ。さらに不振だった星野一義も今年は巻き返しを狙っているだけに目が離せない。またカプコンの石川朗がF3からステップアップ。和田久と2台体制となり、カプコン同士のバトルも楽しみなところだ。

全日本F3

F3の参加台数は年ごとに増え続け、今年はバブルの影響が心配されたが、50台近くが登録(全部がエントリーするわけではないが)され、盛況なところを見せている。またF3000などのサポートレースだったF3が、今年は何戦かメインレースで行われる。

注目はクリステンセン。またテクノス・ジャパンの高橋浩二も登録されているので期待しよう。

ICL
インターサーキットリーグ

今年新設され、注目されているのがICLだ。これは昨年参加台数が10台を切ったJSPCの救済の意味も含め、さまざまなカテゴリーのスポーツカーをいっしょに走らせて選手権を争うというものだ。混走するマシンはJSPCの他、IMSAやグループA、N2、JSS、ル・マン・カテゴリーなど。規格、レベルの違ったジャンルがいっしょに走るので、サーキットはきっと大いに盛り上がるだろう。

存続が危ぶまれたJSPCだが……。

今年で最後になるかもしれないGT-R。

JSSもICLでいろんなマシンと混走。

その他のカテゴリー

この他のカテゴリーで注目されるのが全日本ツーリングカー選手権だ。このカテゴリーではスカイラインGT-Rが圧倒的強さを見せているが、レギュレーション変更でGT-Rの走りが見られるのは今年限りになりそう。'91、'92年チャンピオンの長谷見昌弘の3年連続チャンピオンなるかが見どころだ。またシビックとカローラの戦いも見ものだ。

フォーミュラレース

- F1
- 国際F3000
- 全日本F3000
- F3
- ナショナルフォーミュラ
- レーシングカート

インディカーレース

アメリカ
- インディカート
- ナショナルフォーミュラ

スポーツカーレース

プロタクトタイプカー
- 日本: グループC
- アメリカ: IMSA

ツーリングカー
- グループA
- N2
- N1 ワンメイク

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

SFX映画のような3次元空間に繰り広げられる超リアルアクションゲーム。セガ期待の新作「ダークエッジ」の紹介だ。

SEGAがおくる3Dバトルゲーム ダークエッジ

DARK EDGE SEGA

時は25世紀 人類はコンピュータによって支配されていた……

時は25世紀、世界は超大型コンピュータに管理され、人類はその管理下でのみ生きることを許されていた。その支配から逃げ出したアウトサイダーたちは目に見えぬ超巨大コンピュータに戦いを開始した。

息詰まる3Dバトル!!

拡大縮小を使い、奥行きを表現することで、今までのアクションゲームになかったド迫力のバトルシーンの表現に成功!! スゴイぞ。

ACTION!!

戦いにおもむく6人の戦士たち

6人の戦士たちはそれぞれ独自のバトルテクニックを体得していて、同じステージでも選んだ戦士によって全く違った戦いを楽しむことができる。また6人それぞれに違ったエンディングが用意してあるので、プレイヤーをあきさせないのもうれしい。ゲーム途中いつでも2プレイヤーが参加できるぞ。

GOLIATH *POWER SUIT*

元ロシア人労働者。建設工事用機材を改造したパワースーツを着用する。攻撃力は強力だが動きが鈍いのが欠点。

THUD *SAMURAI*

侍スピリットを守るアメリカ人。二刀流の達人で機械に頼らず人の精神力を信じる。雷を精神力であやつる超能力を持っている。

YEAGER *SONIC BREAKER*

元ドイツ人戦闘機乗り。最強の戦士になるために自らサイボーグになった。内蔵のロケットエンジンにより飛行が可能。

M.E.K. *KOMANDO*

ヨーロッパ出身の傭兵。戦争で重傷を負い、サイボーグ手術を受ける。自分を戦場に送った支配者に復讐を誓って立ち上がった。

BLOOD *BIO MONSTER*

遺伝子操作によって戦うためだけに作られた怪人。自分を作り出した支配者を倒せば、自分の呪われた運命を変えられると信じている。

GENIE *MERTIAL ARTIST*

女性武闘家で筋肉の敏捷性をアップさせる「Gymastic Supporter」を着用している。敵のスキをついて攻撃する。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

●BEメガ・GENESISインフォメーション●

今回は以前メガドライブでも発売予定に上がっていた「キャプテンアメリカ」を紹介。強烈なアメリカン・テイストに脱帽。すべてを許せ、楽しいぞ！

CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS

●DATA EAST

日本にはオタク受けするキャラクターを使った、アニメ系のキャラゲーが数多くある。海外には、このテのゲームがないかと思うと、実はそうでもない。アニメ絵がアメコミに姿を変えていて、ノリが違うものの、やはりマニアックな人気を誇るキャラを使ったゲームが、数多く存在している。その1つが、この「CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS」。何を隠そう日本でも一時期発売予定になっていたデータイーストの作品だ。

横スクロールするフィールドで、迫り来る悪者を退治するという単純なゲーム。プレイヤーは4人のキャラから、お気に入りのキャラをセレクトできる。もちろん選んだキャラクターによって、攻撃方法などが異なる。

と、ここまでは普通のゲームのようだが、しかしそうではない。なんだかわけのわからない、ヘンな動きをするキャラクターたちは、日本のゲームにはない強烈な味があるのだ。

例えば最初の面に登場する中ボス的なヤツは、腕を腰に当てて胸を張ってハッハッハと笑う。しかもサンプリングされた音声つきだ。主人公たちもおかしい。特にVISONがいい。服を着ているのか裸なんだかわからない格好で、マントをつけて歩く様は、まるで変質者みたいと編集部でも評判だ(でもカッコいいぞ)。とにかく、バ◎ゲーとのウワサも少なくないこのゲーム、ぜひ一度体験してみてくれ。

トレーニングモードというのは、実は2P対戦モードのことだ。4人から選んで戦えるヤツのこと。

ボスとの対決。それはいいとして、そこのキミ！　服を着ないと風邪ひいちゃうぞ。

ウワサのヘンなボス。まるで、駅の構内で牛乳を飲んでいるサラリーマンのようなポーズで笑う。

面ごとに変わる背景は、なんとなくアメリカンな感じ。日本の町並みとはちょっと違うよね。

とってもアメリカンな変人4人衆

Captain America　シールドを投げるのが得意。4人のリーダー格だね。

Iron Man　カタそう、たぶん頑丈で打たれ強いナイスガイ。

Hawkeye　ひとりだけ弓矢を持った、的はずれな人。イカスぜ。

Vison　露出狂患者とウワサされる彼。パンツの線がセクシー。

アメコミとゲームのあやしい関係

アメコミを題材にしたゲームは、案外日本でも多く発売されている。例えば「スパイダーマン」や「T.M.N.T.」、「X-MEN」などがそれだ。こうしたゲームは、どういうわけか日本のメーカーが作ったものが多い。まあ理由は簡単だ。アメリカは日本に比べて市場が大きい。すなわち売れる本数が、日本よりはるかに多いのだ。最初からアメリカで発売することを前提にしてゲームを作り、せっかくだからというわけではないのかもしれないが、ついでに日本でも発売する、というパターンが多い。もっと極端になると、日本のゲームメーカーが作ったにもかかわらず、アメリカでしか発売しない、というものもある。サン電子の「スーパーマン」などがいい例だろう。というわけで、日本もアメコミゲーム市場に大きくかかわっているわけだ。確かに玉石混交だけどゲーム業界での鎖国はよくないよね。

セガの「スパイダーマン」。GENESIS版の後、発売された。

こちらはサン電子の「スーパーマン」。日本では未発売だ。

BEメガ ← WOLRDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

event 凄腕のメガドライバーが東京に集結「ソニック2 全国大会」優勝者決定!!

1月から全国各地で繰り広げられていた「ソニック2全国選手権大会」。その頂点を決定する決勝大会が、3月26日東京のニッポン放送銀河スタジオで開催された。当日は遊星セガワールドでのシード権獲得者を含め、北海道から九州までの地区予選を勝ち抜いた強者達が集結。ほとんどが21秒台という1回戦「ZONE 1タイムトライアル」から、4強が決した「スペシャルステージリング獲得戦」まで、予断を許さない熱い戦いと笑いで(?)会場は盛り上がった。一部は当夜の『伊集院光のOh!デカナイト』でも放送されたので聴いた人もいるんじゃないかな。

優勝者にはWONDERMEGAをはじめ豪華な賞品が送られたほか、出場者全員を翌日ディズニーランドに招待。すでに会場での応援やゲーム談義から友達になってしまった人たちもいて、春休みの素敵な思い出を作ったようだ。

右端が優勝した大阪の古川君(20)、以下正木君(14)、吉川君(16)、西浦君(17)

「セガ専属になるぞ」発言で会場を沸かせたゲストのミスターX氏。ホント!?

当日の出場者で紅一点だった、千葉の高橋あさこちゃんもがんばっていたぞ。

event 寒空に繰り広げられた熱い戦い ロックオンでサバイバル体験!?

さる3月2日、東京・千住にあるテーマパーク、アメージングスクエアの大迷路にてセガの光線銃「ロックオン」のプレス向けイベントが開催された。銃で撃ち合うとなれば黙ってはいないライターの作山軍曹らが参戦。刺すような冬の風にあおられながら、BEメガチームはそれぞれ「ロックオン」を手渡され、緊張ぎみかつオチャラケて戦場へと集まった。バトルは単体戦が2回とコンビ戦1回が行われ、メンバーはそれぞれ迷路に散り、いつ敵と遭遇するかわからない緊張感ある戦いを開始。結果は、石渡ケンタ、OLIX光治、ホンダべるらが2位と3位で入賞。

戦いが終わり、彼らは再び「ロックオン」チームを結成することを約束して戦場を後にしていた。

キミのチームを作ってみたら?

戦場のアメージングスクエア。京成関谷駅と東部伊勢崎線牛田駅から3分の所にある。

光線銃「ロックオン」は、チームを作って遊ぶことで最大の楽しさを味わえる。

ルールはこんな感じ!!
頭にあるターゲットを銃で撃ち、持ち点の9ポイントを0にすれば相手はダウン。ショットは1発で1ポイント、ブラスターという特殊ショットは3ポイントの威力がある。敵と遭遇したら頭部は、絶対に隠してはいけない。

BEメガチーム大暴れ

これがBEメガチーム。左から石渡ケンタ、作山軍曹、ホンダべるの、パロムI、OLIX光治、吉田首相の総勢6人の戦士だ。統一性のないチームだが、商品がかかると怖いくらい団結が強くなるやっかいな奴らだ。敵に回すと超怖いぜ。

上から狙え
迷路のすべてを使った戦いで、実際に迷った戦士も多かった。しかし、敵は容赦なく襲う。

待ち伏せ有効
角で待ち伏せをする。これで無防備な相手を一撃必殺で撃ち、また迷路内に逃げ込む。うぬ。

【GOODS】ホリ電気(株)が機能満載のメガドライブ用6ボタンコントロールパッド「メガコマンダー」を4月21日に発売する。20発/秒の連射機能、ボタンを押す必要のない連射ホールド機能、それに2段階のスロー機能を登載。しかも6ボタンそれぞれに設定・解除ができる。もちろんボディカラーもメガドラにマッチする精悍なブラックを採用している。価格は2,680円(税別)。

news

A.プロストのスーツに注目 セガがウイリアムズのスポンサーに

5月にMEGA-CDの発売を控えた、セガの子会社「セガ・ヨーロッパ」がF-1チャンピオンチーム「キャノン ウィリアムズ」とのスポンサー契約を電撃発表した。契約期間は12カ月。今シーズン中、マシンの前部両サイド、ウイング下部、ドライバーミラー、ドライバーのヘルメットと腕の部分、それにピットマンのユニフォームや工具にSEGAロゴが入るほか、マシン後部とヘルメットにはソニックも描かれる。またレーシングスーツもソニックカラー（濃紺のスーツ、赤のブーツ、白のグローブ）を採用している。ソニックが名実ともに世界最速になるぞ。

緒戦をトップで飾ったA.プロスト。「ウィリアムスもセガもヨーロッパナンバー1であり、きっと勝利を手にするコンビになるだろう」とコメントした。（写真提供：東京中日スポーツ）

tv

テレビ放送史上初の試み!? 視聴者がストーリーを決めるインタラクティブドラマ「ゲーム・ザ・ヘブン」

テレビゲームのようにドラマのストーリーが自分たちの意志どおりに展開したら。こんなインタラクティブ・ドラマが衛星放送で始まった。「ゲーム・ザ・ヘブン」(WOWOW：毎週日曜日朝9:40～）は、視聴者のハガキなどによって台本が変わっていく推理ドラマだ。何者かに殺された資産家の娘を小川範子が演じるほか、田口トモロヲや堀川早苗といった個性豊かな俳優陣がこの難しい役に挑戦。また元劇団『健康』の手塚とおるが、ハガキをもとに脚本を書く。マルチメディアソフト作りの試みとして注目したいね。

制作発表に集まったスタッフ(上)と第1回目のワンシーン。1年間の放送予定だが、展開次第では、即完結もありうるという。みんなのハガキ次第では劇中にBEメガを登場させることも可能か!?

tv

ストⅡが遊園地にあったら? 格闘ACTの体感版がテレビに登場

TBS系で放送中の「ムーブ・関口宏の東京フレンドパーク」に、体感版格闘アクションゲームともいうべき「バーチャルバトラー」が登場したぞ。今流行りのストⅡのようなゲームが遊園地にあったらという設定で制作された。これはパソコンを使っているそうだけど、実際にあったらいいね。

ゲームシステムはこの番組用にX68000を使って制作、動作させているとのこと。汗だくになるほど体を使うのでゲストもたいへん。 ©TBS

spot

バーチャルビークルでさらにワクワク ナムコ・ワンダーエッグがOPEN1周年記念

ナムコの都市型テーマパーク、ワンダーエッグ（東京・二子玉川園駅下車、年中無休）がオープン1周年を迎えた。4月11日まで記念イベントを開催するほか、新アトラクションとして、スリリングなミクロの世界を冒険できる「バーチャルビークル」も登場。デートスポットとしても抜群だから、心地よい春の日、美味しいタマゴを味わってみよう。

NEW RELEASE

CD-S 空のひるね

ダイドーMコーヒーのCMソングに使われていたので、すでにおなじみかもしれないけど、この曲を歌う伊藤真澄ちゃんと「三國志Ⅲ」とには共通点があります。答はどちらもあの光栄からのデビューということ。これらが楽しみ。

●ポリドール／発売中／¥1,000

CD 森の時間／裕木奈江

彼女のラジオを聴いていると、ときどきゲームのことなんかも話しているので親しみを感じちゃいますよね。このアルバムも透明感のある歌声が森林浴してるみたいに心を和ませてくれるかもしれません。

●ソニーレコード／発売中／¥3,000

CD Single is Best／平松愛理

デビュー曲「青春のアルバム」から、現在ヒット中の「Single is Best!?」まで一部リミックスも交えて11曲を収録。こんな素敵な曲が5年も前からあったのです。知らずに過ごしたあなた、まずは一聴を。

●ポニーキャニオン／発売中／¥3,000

CD Comme à la radio／FAIRCHILD

最新ヒットのいくつかは、今だに昔のラジオで流れていた曲から生まれてるというコンセプトからフェアチャの新しいサウンドができました。でもデキは最高。20代以上の人にはちょっと懐かしい音かも。

●ポニーキャニオン／発売中／¥3,000

CD らんま½電子遊戯音楽集

MEGA-CD「らんま1／2～白蘭愛花～」サントラ版。もちろんオープニングとエンディングの歌入りですが、ボーカルと作曲を担当しているHIROは現在23歳、シンガーソングライターとして注目されてます。

●日本コロンビア／発売中／¥2,800

CD MUSIC FROM BRANDISH2

発売が待たれる「スーパーブランディッシュ」。本家日本ファルコムでは早くもアレス生還から2年後を描いた2が発売になった。そのオリジナル音源を使用し、全40曲を収録した速攻リリースアルバム。

●キング／4.21発売／¥2,000

VIDEO PROFILE／高橋由美子

人気爆発で超多忙の由美子ちゃん。このビデオ用オーストラリアロケも、遊星セガ出演の数時間後には始まっていたのだから驚き。でも広大な牧場で羊たちと戯れる彼女の笑顔は絶品!

●ビクター音産／4.21発売／¥4,300

INFORMATION■4月8日からセガのCGをふんだんに使ったスタジオゲームゲームバラエティ『電脳底ぬけ脱線ゲーム』(日本テレビ：毎週木曜日深夜1：30～1：40)がスタート。提供もセガだぞ!

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：4月15日「餓狼伝説」、4月22日「スイッチ」放送日が金曜日から木曜日になりました。

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

でるぞ!!

緊急特集

くるぞ!! カプコン参入!

ストリートファイターII'
メガドライブ2

セガ期待の新作群

ガンスター ヒーローズ(仮)
サージング オーラ/ファンタシースターIV

「でるぞ、でるぞ」と言われ続けてきたメガドライブの数々の隠し玉が、一気に発表された!! あの「ストリートファイターII'」の移植がカプコンの参入という大きなオマケつきで決定すれば、一方ではこの4月23日にいきなりメガドライブ & MEGA-CD本体の廉価版が登場するという。年内に登場するセガの秘密兵器ソフトとともに、メガドライブに注目だ!!

でるぞ!!

ストリートファイターII'

カプコン/6月発売予定/価格未定/ACT/容量未定

メガドライブユーザー長年の夢だったあの超人気格闘ゲーム「ストリートファイターII'」の移植がついについに実現!! 画面をまじえ大紹介だ!!

STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION
© CAPCOM CO.,LTD.1991.92.93
© CAPCOM USA.INC.1991.92.93

STREET FIGHTER II

ウワサは本当だった! 超人気格闘ゲームがカートリッジで6月に発売!!

去る3月11日、セガとカプコンの両社からメガドライブ用カートリッジ「ストリートファイターII'(ダッシュ)」の発売が、ついに発表された! 噂自体は、かれこれ1年以上も前からささやかれていたメガドラ版「ストII'」だが、なんと今回正式に発表された「ストII'」の発売元は、あのカプコンなのである!! すなわちカプコンのメガドラへの参入という大ニュースつきで、メガドラ版「ストII'」は発売されるわけだ。これは喜ばずにはいられないぞ。

ちなみに、発売時期は日米ともに6月の予定。価格、容量については、まだ未定だ。

だが、アメリカジェネシス版の価格が75ドルという情報が入ってきていることや、ちょうど1年前に発売されたスーファミ版「ストII」が9,800円なのを考えると、国内版の価格はだいたいその近辺に落ちつくと思われる。また、気になる容量だが、16メガ以上にはなりそうだ。

「アーケード版で感動した迫力をそのままに再現(リリースより)」するというカプコン製「ストII'」。なにはともあれ超期待だ!!

 ※画面写真は海外版、開発中のものです

対戦格闘ゲームの金字塔 ストリートファイターの歴史

前作「ストリートファイター」から4年を経て登場した「ストリートファイターII」は、プレイできるキャラクターが8人に増やされ、対戦プレイ重視のゲームとなって世に出たが、本格的な対戦型格闘ゲームとして爆発的な大ヒットを記録したのは記憶に新しいところだ。その後「ストII」は「ストII'」「ストII'ターボ」と進化する一方、昨年の6月に発売されたスーパーファミコン版は全世界で600万本の大ヒットを記録し、社会現象にまでなった。2年たった今もアーケードの上位にいる「ストII」は、まさにゲーム界の金字塔なのだ。

1987・8月

ストリートファイター
圧力センサーつきのボタンでの強弱が話題を呼んだ第1作。必殺技重視の内容だった。

1991・3月

ストリートファイターII
プレイヤーキャラが8人から選択可能になり、対戦色も強まったII。大ヒット作だ。

1992・4月

ストリートファイターII'
四天王も使用可能になったストII'はさらにヒット。完成度はシリーズ中一番とも。

1992・12月

ストリートファイターII'ターボ
ストII'より1.25倍高速になり、必殺技も増えたターボ。ほとんど上級者専用か？

大公開 見よ!! これがメガドラ版ストII'の画面だっ！

12人から選べるぜ

12人の中からキャラクターが選べる！ ベガの名前が違うのは、ジェネシス版のサンプルのため。日本版はちゃんと元に戻るよ。

さて、まずはここにあげた画面の数々を見てくれ。これがお待ちかねのメガドラ版「ストII'」のゲーム画面だ！ とはいっても今回見せてもらったサンプルは、ジェネシス版のもので、メッセージやキャラの名前などはすべて海外版のものになっている。また、コンフィグ関係のメニュー画面や、グラフィック関係、および効果音などはまだまだ手を加えている最中であり、「もっともっと良くなる」とのことだ。他機種のものと比べると、体力ゲージが画面の外に配置されているとかの違いはあるが、プレイ感覚はまさに「ストII'」のデキ!! スーファミ版よりもキャラパターンが多く、「ストII'」ならではの新技も満載のメガドラ版には、本当に期待していいぞ。

リュウVSリュウ

同キャラ対戦も当然できます。アッパー昇龍、足払い波動などの連続技もしっかりできて、大感激!!

ダルシムの伸びるキック。ダッシュならではの技、通称「すくドリ」も出せる。

サイコパワー炸裂

お手軽に出せてかつ強い、ベガの必殺技サイコクラッシャー。燃えろ!!

春麗の新技は、「鶴脚落」という背中蹴りだ。ガンガン使え！

パワーボムを春麗にかけるザンギエフ。スーファミ版ではカットされたジャーマンスープレックスもかけられるぞ！

美しく勝つ！

ガイルのサマーソルトキックが、バイソンの頭にヒット！ 常に冷静沈着な戦い方で、世界の頂点を狙うガイル。超強い。

ブランカのローリングも、ストIIからカウンターによる2倍ダメージがなくなったので、より使いやすくなった。

同キャラ対戦OK！四天王も使えるぜ！

「ストII'」は「ストII」と比べてどこが違うのか？ ……同キャラ対戦、新技の追加、ゲームバランスの改良など細かな違いは多々あるが、やはり最大の違いは〝四天王をプレイヤーキャラとして使うことができる〟点にあると言えよう。四天王というだけあって(？)、とにかくこの4人はメチャクチャに強い!! ひとつひとつの技のリーチは長いし、高い攻撃力はまさに脅威的だ(サガットのタイガーアッパーカットなんか、3回くらったらほとんどアウトだ)。この四天王を自在に操ることが、「ストII'」ならではの楽しみ方と言えるだろう。ちなみに、カプコンによれば、アーケード版で使えた連続攻撃はそのままメガドラ版でも使えるようになるとか。アーケードの興奮がメガドラで甦るぜ!!

四天王の必殺技は、強力なものばかり。ダッシュアッパーだ!!

BISON
ダッシュを組み合わせた連続技がコワいバイソンだ。

BALROG
スペインでは、金網にガジガジはりつくバルログ様。

SAGAT
打倒リュウのため、タイガーアッパーカットをもつ宿敵。

VEGA
最強と言えばやはりベガ。サイコパワーで頂点を狙う。

樽のボーナス面が復活！

スーファミ版「ストII」は、アーケード版のクオリティーをほとんど落とさずに家庭用ゲーム機に移植した名作であるが、容量の関係上、キャラクターパターンのカットやボーナスステージの省略などが見られるのも事実だ(ちなみに、スーファミ版のボーナスステージは、〝車ステージ〟にオリジナルの〝ブロックステージ〟が加えられたのみ)。

だが、今回のジェネシス版の「ストII'」のサンプルでは、アーケード版にあった〝車ステージ〟と〝樽ステージ〟がそのまま移植されているのが確認されたうえ、なんと〝ドラム缶ステージ〟も、入りそうだとの情報もキャッチした!!

スーファミ版の〝ブロックステージ〟はイマイチ面白くないという声があっただけに、ファンとしてはうれしい配慮だぞ、これは。

「ファイナルファイト」でもおなじみ、カプコン名物(？)〝車ステージ〟。百烈キックがうなる！

スーファミ版にもなかった樽のボーナスステージも完全移植。この他〝ドラム缶ステージ〟も入る？

気になる移植度は……？

さて、気になる移植度だが、現在のサンプルではまだなんとも言えないものの、操作感覚やキャラの動きなどはかなりアーケード版に近い感じだ。特にキャラパターンは、スーファミ版より豊富で、なかなかのもの（軽く見ただけでも、ガイルのジャンプ時の回転パターン、コンティニュー時にキャラの絵が動く、ダルシムがヨガヨガと言うなど確認済み）。これだったら完成版にも期待が持てるぞ。

スーファミにはなかったが、ガイルはジャンプ中にくるっと一回転する。

6Bパッドは絶対必要!?

ところで、肝心のパッドへの対応がどうなっているかについてだが、とりあえず従来の3ボタンパッドでも遊べるようにはなっているのだ。この場合は、使用頻度の高いボタンを2パターン選んで設定しておき、スタートボタンで切り替えることになる。もはや3ボタンパッドは生産中止になり、今後は6ボタンパッドが標準化される予定だが、6つのボタンを駆使する「ストII」には、やはり6ボタンパッドは必要不可欠かもしれない（ちなみに海外では日本のより大きめの6ボタンパッドが登場予定)。あとは、CPSファイターのようなジョイスティックも出してほしいよね。

定価2500円の6ボタンパッドは、やっぱり買ったほうがいいみたい。

PCエンジン版は20MのHuカードで登場！

すでに各ゲーム雑誌で発表されているので、知っている人も多いだろうが、メガドラ版の「ストII'」とほぼ同時期の6月に、なんとPCエンジン版の「ストII'」も発売される予定なのだ。しかも発売されるメディアは、20メガのHuカードというから驚いた人も多いんじゃないかな（カード部分は若干厚めのものになるそうだ)。ちなみに販売元は、カプコンではなくNECホームエレクトロニクス。

ま、要は開発はカプコンなのだが、PCエンジンへの参入はなしということだ。でも、右の画面写真を見る限りでは、かなりデキが良さそうな感じと言えよう。また、発売にあわせてPC用の6ボタンパッドも登場する一方、(価格は3,980円)、従来のパッドにも対応する予定だ(I、II、ランで強中弱、セレクトでパンチ、キックを切り替えになる)。

価格のほうは9,800円とのことだが、当面は両機種版の比較が、話題になりそうだぞ。

スーパーファミコン版

スーファミ版「ストII」は、裏技で同キャラ対戦可能。ターボも出るが…。

ご覧のとおり、かなりキレイなPCエンジン版の画面写真。Huカードなのはうれしいが、音源が弱いだけに音が不安？

PCエンジン版

ボーナス面は、樽のステージと車のステージが入っているとのこと。ドラム缶ステージは入ってないようだ。

くるぞ!! カプコン メガドライブに参入!

去年のコナミに続いてついにあのカプコンもメガドラへの正式参入を決定した!! 今年内にも数タイトルを予定しているという同社を直撃するぞ!

CAPCOM

一問一答 カプコンに聞く

《メガドライブ参入について》

■「ストリートファイターII'」の移植決定とメガドライブ参入までの経緯(けいい)は、どのような感じで進んだのですか?

カプコン 私どもは、どのメーカーのどんなハードであろうと、当社にとって利益を生み、その発展に寄与(きよ)してくれるものであれば、常に積極的に対応していきたいという考えが基本姿勢です。

■御社の作品がメガドライブ初期から数タイトル移植されていますが、御社とセガの関係はどのようなものだったのですか?

カプコン アーケード業界で親睦(しんぼく)があったことから、メガドライブ発売以降、私どものソフトを数多く手掛けていただいてきた実績が積み重なり、現在の関係が続いております。

■年内にメガドライブ用ソフトを他にも用意する可能性があるようですが、どのような傾向のソフトを発売していく予定ですか? また、MEGA-CDの予定はありますか?

カプコン メガドライブのハードの特性を生かしながら、ユーザーにご満足いただける作品を手掛けていきたいと思っています。

《ストリートファイターII'について》

■6ボタンパッドへの対応は、どのようになっていますか? また、メガドライブ用CPSファイター(専用ジョイスティック)の発売はありますか?

カプコン 6ボタンパッドは業務用の操作感を守っています。また、通常のパッドでもゲームはできるようになっています。CPSファイターに関しては未定です。

■スーパーファミコン版ではキャラクターのパターンに若干(じゃっかん)の省略が見られましたが、メガドライブ版はどうでしょうか?

カプコン ハード性能に見合った処理を行ないました。

■メガドライブオリジナルの要素はありますか?

カプコン コンシューマで好評だったVSモードなどは入れる予定です。

■スーパーファミコン版に比べて、サウンド面はどうですか?

カプコン ベストをつくします。

■演出や操作方法でに変更される部分はありますか?

カプコン エンディングで省略の可能性はありますが、操作方法では特にありません。

■ゲームバランスは業務用に忠実な形になりますか? それともオリジナルのバランス調整となるのでしょうか?

カプコン 現在調整中のため、ノーコメントです。

■開発スタッフの方から、移植に関しての苦労した点などが聞けたらお願いします。

カプコン開発 ダッシュの特徴である四天王でのプレイや同キャラ対戦などを入れるにあたり、容量面での制限との葛藤(かっとう)の毎日です。

■最後に、期待している読者およびユーザーの皆さんにメッセージをお願いします。

カプコン 記念すべき、メガドライブ版第1弾の登場です。ご期待ください。

格闘ゲームの雄 カプコンの歴史

年月	タイトル
'84年5月	バルガス
7月	ソンソン
9月	ひげ丸
12月	1942
'85年2月	エグゼドエグゼス
5月	戦場の狼
9月	魔界村
11月	ガンスモーク
12月	セクションZ
'86年4月	闘いの挽歌
9月	ラッシュ&クラッシュ
11月	アレスの翼
12月	サイドアーム
'87年2月	必殺無頼拳
3月	トップシークレット
6月	1943
8月	ブラックドラゴン
8月	ストリートファイター
11月	虎への道
'88年4月	F-1ドリーム
6月	1943改
7月	ラストデュエル
7月	ロストワールド
8月	カプコンボーリング
12月	大魔界村
'89年2月	マッドギア
3月	ストライダー飛竜
3月	ドカベン
4月	天地を喰らう
6月	ウィロー
8月	エリア88
10月	カプコンベースボール
11月	カプコンワールド
12月	ファイナルファイト
'90年2月	1941
3月	ハテナ?の大冒険
4月	戦場の狼II
6月	チキチキボーイズ
7月	マジックソード
10月	U.S.NAVY
12月	ニモ
'91年1月	クイズ殿様の野望
3月	ストリートファイターII
5月	アタックス
6月	クイズ三國志
7月	ワンダー3
9月	ザ・キングオブドラゴンズ
10月	ブロックブロック
11月	キャプテンコマンドー
'92年1月	ナイツオブ・ザ・ラウンド
4月	ストリートファイターII'
7月	バース
9月	カプコンワールドII
12月	天地を喰らうII
12月	ストリートファイターII' ターボ

▶「1943」カプコン初期のシューティングの人気作だ。

◀「魔界村」カプコンのアクションゲームの原点「魔界村」

メガドラに移植された カプコン作品たち

- ●大魔界村('89年8月)
- ●フォゴットンワールズ('89年11月)
- ●ストライダー飛竜('90年9月)
- ●戦場の狼II('91年10月)
- ●チキチキボーイズ('92年10月)
- ●クイズ殿様の野望('92年12月)

大魔界村 メガドラ初期の名作としてユーザーを引っぱった「大魔界村」

ストライダー飛竜 初の8メガカートリッジとして登場した「ストライダー飛竜」

読者の移植希望はソフトはこれだ!

キャプテンコマンドー ポスト「ストII」の1本として登場した4人同時アクションだ。

天地を喰らうII 本宮ひろしの漫画をゲーム化したアクションゲームも人気高だ。

でるぞ!! メガドライブ2、MEGA-CD2

本体12,800円、CDユニット29,800円驚きの価格で4月23日発売

以前から噂にのぼっていたメガドラのニューマシンが、ついにベールを脱いだ。その名もメガドライブ2とMEGA-CD2だ。今までのメガドラやMEGA-CDとフルコンパチ、しかも現在の実売価格に合わせて大幅にコストダウン!

徹底的にコストパフォーマンスを追求した、新デザイン

メガドライブ発売以来5年、そしてMEGA-CD発売以来1年と4カ月あまり、ついにメガドラにも世代交代が始まった。〝メガドライブ2〟と〝MEGA-CD 2〟が、4月23日に発売されるぞ。ハードは今までのマシンとフルコンパチ。気になる定価はメガドライブ2が12,800円、MEGA-CD 2が29,800円。今までの21,000円と49,800円に比べると大幅にコストダウン、と言うより現在、安売りショップで売られている現行機種の値段に合わせた価格設定。PCエンジンのDUO-Rなど他機種をかなり意識し、徹底的にコストダウンを行った結果がこれだ。特にセガではMEGA-CD 2に関して、3万円以下という価格にこだわった。これで子供たちにも手が出るプライスゾーンになったと語っている。また新マシンのデザインは、メガドライブ2とMEGA-CDを接続した時の一体感を重視。次世代のマルチメディアマシンのキーステーションをイメージしたとのことだ。

メガドライブ2で目立った変化は、なんと言ってもコンパクト化。従来のものより幅が2/3ぐらいになっているのがわかると思う。また、今まであったヘッドホン端子とボリュームを削除し、6Bパッドが標準装備になった。さらにモニターとの接続ケーブルも新型のものになった。同梱のケーブルはモノラルだがステレオケーブルも別売で発売される。

一方、MEGA-CD2の大きな変更点はひと目見てわかるように、フロントローディングでなくなったこと。MEGA-CDが出た当時フロントローディングの精度の高さや安定性をウリにしていたが、セガの解答では今回のタイプでも遜色はないという。使い勝手だけを考えれば、電源OFF状態でもディスクの出し入れができる2は便利かもしれないね。大きさもコンパクト化されたメガドライブ2に比べ、MEGA-CD 2のほうは、コストダウンに力を入れたためかなり横長な印象を受けたぞ。また、音声出力は、今までミキシングケーブルを使わないと正しいステレオ音声にならなかったが2では拡張スロット端子を改良しているのでミキシングケーブルは不要だ。ただ従来型と接続する時を考慮してMEGA-CD 2にもミキシング端子がついている。

4月以降、今までのメガドラとMEGA-CDは生産を中止し、2がスタンダードなマシンになる。このデザインと価格、気に入ったかな?

メガドライブ2

外形寸法 220×212×59(mm)
CPU 68000(8M)&Z80(4M) 表示能力 カラー512色 出力端子 ステレオ対応専用A/V端子、拡張スロット 価格12,800円(専用小型ACアダプタ ※従来品と非互換、6ボタンパッド1個付属)

MEGA-CD2

外形寸法 220×396×84(mm)
CPU 68000(12・5M) 出力端子 音声用ピンプラグ×2、メガドライブMIX端子 拡張スロット 価格29,800(ACアダプタ、メガドライブ接続用スペーサー付属)

なんと、メガドラの世界がさらに広がる周辺機器も2つ同時発売!!

セガタップ/3,000円

多人数で楽しむゲームを求める声に応えて、メガドラにもマルチタップが発売されるぞ。といってもただのタップではない。これにはセレクター機能がついていて、パッドやマウスをつなぎ替えることなく、使い分けることができるのだ。もちろんマルチモードにすれば4つのパッド(マウス)を接続して、最高8人で同時プレイが可能。対応ソフト第1弾「Jリーグプロストライカー」も同時発売だ。

セガマウス/5,000円

待ちに待ったマウスも登場だ。こちらもセガらしく、通常のマウス機能に加えて、トラックボールとしても使える。ボール部分を押すとA・Cボタンに対応するので、RPGなど片手で操作ができそうだ。同時発売の対応ソフト「スイッチ」でその使い心地を試そう。

© 1993 SEGA Ver2.00

なんとMEGA-CD2のスタート画面にソニックが！コントロール画面やオプション画面も少し違うぞ。

一体感を強調したデザインが印象的。カラーリングは、現行機種のイメージを踏襲(とうしゅう)している。メガドラ2ではヘッドホン端子とボリューム、通電ランプが省(はぶ)かれ、MEGA-CD2にはイジェクトボタンとインジケーションランプがつけられている。

これがNEWマシン メガドライブ2だ

コンパクトになってしかも従来型と完全互換

メガドライブ２とMEGA-CD2は、形状は変わっても完全互換なので、新旧どんな組み合わせでも使用可能だ。MEGA-CD2にも、もちろんこれまでのメガドライブが接続できる。従来のメガドラを持っていてまだMEGA-CDを買っていない人も心配無用だぞ。

新旧ボディ比較。普及を狙うメガドラ２は約２／３とぐっとコンパクトに。今回は同時にデザインされているため、セット時の一体感も増している。

本体がはみ出しているが隙間を埋めるスペーサーが同梱される。

ＭＤ２とＭＣＤもちゃんと接続できる。最小の組み合わせ!?

背面は、こんな感じ、A/V端子がステレオ対応に

メガドラ２の外部出力には若干(じゃっかん)の変更が加えられた。モデム端子とヘッドフォン端子が削除され、メガアダプタも使えなくなってしまったが、代わりにＡ／Ｖ端子がステレオ対応になり、形状が新しいものになっている(ステレオディンコードは別売り)。ＣＤ側は従来と同じ。ただし２どうしの場合はミキシング端子を使わなくてすむ。

見よこの価格差（主要マシン価格表）

メガドライブ２とMEGA-CD2は合わせて42,600円　先日発売されDUO-Rにはちょっと負けてるけど、16ビットCD-ROMマシンとしては抜群のコストパフォーマンスを実現している。お買い得だぜ！

※SFC＋CD-ROMは予価です。

でるぞ!! ガンスター ヒーローズ(仮)

●セガ／今夏発売予定／価格未定／ACT／8M

メガドライバーを心底満足させてくれるクリエーターたちが仲間に加わったぞ！ 超大作、ニューハード発表の折、こいつはまさに鬼に金棒だ!!

アーケードゲームをも凌駕する演出の数々！これよりゲームは技術力の時代に突入する！

最近ますます勢いづいてきたセガに呼応して、またもや新たなメーカーが登場！ それが新制作集団トレジャーだ。このメーカーは設立して間もないのだが、スタッフはもとコナミで傑作ゲームを輩出してきた実力派ぞろい。そのスタッフがメガドラ参入第1弾として発表した「ガンスター ヒーローズ(仮)」は、はっきり言って「すごい！」。ゲーム内容こそ横スクロールアクション(2人プレイ可)という簡素なタイプだが、恐ろしいほど滑らかに動く巨大多関節ボスや、意表をつく展開など、その磨き上げられた技術力には驚愕させられてしまう！ ひっきりなしに出るザコを撃ちまくる爽快感にいたっては、まさにアーケードゲームの緊張感とノリを家庭で再現することに成功した作品といえよう。

ドタバタメカアニメのノリ！

オーバーアクションで走る巨大メカ。実際の動きを見たら腰が抜けてしまうぞ！

ガシャンガシャン！

飛ばすぜブーメラン

両腕をブーメランにして発射！ 多関節であることを利用した演出が見事だ。高速スクロールする背景に加えて、抜群のスピード感が味わえる。

通常面では忙しく動きながら、切れ目なしに出るザコを撃ちまくる。とにかく、爆発パターンと爽快感がものすごいぞ。

敵軍の作業用ロボット？ 両腕がみょ～んと伸びるわ、2足歩行をするわで倒すのが大変だ。

坑道内でチェイス。グラフィックの質感がメガドラらしからぬデキだ。兵士が振り落とされまいと必死なのが笑える。

あるいてまわってとびはねる!!

段ボール箱の塊みたいなボス。人をバカにしたような踊りがいいね。これこそMDに必要とされていた明るいノリだよね。

投げ　スライディング　ぶら下がる

ストライダー飛竜ばりの豊富なアクションもウリのひとつ。これらの動作が簡単な操作でできてしまうのがナイス。

メガドラの宝になりたい！ 新制作集団トレジャー

こんなとんでもないゲームを生み出した集団とは？ 編集部は早速前川社長を訪ねた。

編集部◎ゲームに精通しているものが見ても驚かされるところがありますね。

前川◎1作目で、しかもオリジナルですから、それぐらいインパクトのあるものを作ろうと思っていました。メガドライブでトップクラスのアクションに仕上げますよ。

編集部◎このゲームのウリはズバリ？

前川◎なんと言っても超ド派手な演出でしょう。そしてそれを実現させる技術力、ハードの限界を超えるほどのスプライトやVRAMの使用です。また8Mにぎっしり詰め込んだ、30体以上ものボスキャラや武器合体システムといったアイデアも見てほしいです。

編集部◎トレジャーはどんな会社ですか？

前川◎社名は「宝」という意味ですが、セガやメガドライブの宝になりたいという意味も込めているんですよ。実力も十分ありますが、それ以上にアイデアです。今までにない斬新なものを取り入れて、どんどんオリジナルを出していくつもりです。売上げではなくゲーム性を重視して突拍子もないことをやりますから、ゲームが好きな人たちに納得してもらえると思いますよ。

TREASURE

前川社長はコナミで「魂斗羅スピリッツ」など多数の傑作を手がけた。

開発ルームのスタッフたち。少人数ながら、すでに3つのラインを走らせている凄腕の集まりだ。

でるぞ!! ファンタシースターⅣ

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

少しずつではあるけど、詳細が明らかになっていくPSⅣ。待ち切れないキミのために、締切を無視して少しだけ新情報をお知らせしよう（マジ）。

今回の情報では、ピアタで主人公たちを待ち受けるストーリーが明らかになった。どうやら、モタビア星でバイオモンスターが発生し、街が脅かされているらしい。アカデミーに依頼を受けた主人公たちは砂漠を舞台に、モンスター発生の原因を調査することになったのだが――というもの。なんだかＰＳⅡのシナリオに似ているね。まさかダムを破壊したり、ガイアが爆発したり、なんてことはないと思うが――。これからの情報に期待せよ。

ピアタのまちにようこそ。ここのアカデミーはりっぱでしょ？

モタビアの首都ともいえるピアタの街。その中心には巨大で立派なアカデミー。主人公達はここで依頼を受けるのだ。

アカデミーの校舎内はこんな感じになっている。図書室や自習室（のようなもの）があって、まさに「アカデミー」って雰囲気。歩くのが大変そうなほど広いようだけどね。

建物は重厚そうな石造り。暑さを少しでも遮断するために、こうなったのかなあ？

「モタビアアカデミー」校舎内

おニューな2人が登場

新たに２人のキャラが発表になったぞ。どちらもＰＳⅡの雰囲気を持っている。ストーリーの設定自体がⅡとⅢの間の出来事だというから、それも納得。どんな活躍をするか楽しみだ。

ライラ・ブラングウェン

職業：ハンター。主人公の師匠でもある。どことなくⅡのアーミアに似ているが、ブーメランを使うのだろうか。

ハーン・マーレイ

職業：学者。アカデミーに勤める、若き研究者。彼もⅡのキャラ・ヒューイに（タイプが）そっくし。序盤キャラ!?

でるぞ!! サージングオーラ

セガ／7月発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

セガが贈る、期待の大型RPGが登場するぞ〃 その名も「サージングオーラ」。「ファンタシースター」「シャイニング」シリーズに続け〃

いよいよ国内市場に全力を投入するセガは、年末までに数本の大作ＲＰＧを投入する予定だ。いずれも日本のユーザーの期待に応える作品になるはず。その発表第１弾がこの「サージングオーラ」なのだ。

「サージングオーラ」の特徴はまず、主人公が魔法使い（呪法師）であること。戦闘がリアルタイムで行われること。そして、魔法本来の部分にスポットを当てたことだ。

従来の戦闘魔法は、①呪文を唱え終えた段階で効果が発揮された。②相手の唱えてくる魔法はわからず、避けにくい。（相手の魔法は相手が唱えたと同時に表示されるので、それまでわからない。また事前にそれを防ぐ魔法を使えば別だが、えてして受け身に終わる）。③呪文を唱えるのはターンが来てから。

もちろん、これはこれで持ち味がある。だが「サージングオーラ」は、あえてそこにチャレンジしてみた。そして「スペルキャスティングシステム」を作り出したのだ。では、そのシステムに迫ってみよう。

まず①に基づき、詠唱時間。（呪文の長さ。）と効果を比例させる。これは、長時間唱えた魔法は、それ相当に強力だということ。つまり、10文字の火の魔法より40文字の雷の魔法のほうが、より強いダメージを与える。そして②・③の応用で、各呪文はその文字を画面に表示させる（呪文名ではない）。例えば「なむあみだぶつ」と、呪文（詠唱内容）そのものが表示される。これなら相手の魔法がすぐわかるし、リアルタイムだからすかさず防御魔法、もできちゃうのだ。

なんか難しくなっちゃったけどわかった？今回はスペースの関係上、少ししか説明できなかったけど、追ってドンドン紹介していく予定。次回の情報を楽しみに待っててくれい。

グラフィックには、あの「いのまたむつみ」氏を起用。知らない人はいないよね。『宇宙皇子』や『風の大陸』等を描いている人だ。超大御所。セガの意気込みもわかるというもの。

特報

ビクター・エンタテインメント初のオリジナル！幕末を舞台にコミカルキャラが暴れ回る！

慶応遊撃隊

●ビクター・エンタテインメント
●今夏発売予定
●価格未定
●MEGA-CD

自機もそうなんだけど、登場する敵の動きが細かい。撃つのが惜しいくらい。

ビクター音産改めビクター・エンタテインメントといえば、海外もの移植メーカー的イメージが強いけど、いよいよ完全オリジナル作品をリリースすることになった。タイトルからはSHTとは想像つかないだろうけど、コミカルで可愛らしいキャラクターが、幕末という時代設定の中でイキイキ動き回るぞ。本格的なパワーアップシステムとSHTならではの爽快感も目の肥えたメガドラユーザーを釘づけにするはず！　とにかく第一報ということで、ゲームの雰囲気をつかんでくれ！

魅力あふれるキャラクター群

蘭未（らみ）
ノアの方舟で有名なノアの末裔で、秘宝を守る守人の女の子。自分のミスで秘宝が盗まれたため、守人の正装であるバニーガール姿で飼いドラゴンのポチの背に乗って戦う。非常に活発的である。

Dr.ポン
方舟の誤操作により産み出された生物。地上最高の知能を持ち、方舟のなんたるかを知りつくしている。以前から方舟を手に入れようと蘭未が守る秘宝の鍵を狙っている。

ドラゴン（ぽち）
プレイヤーが操るキャラクター。いわば自機である。秘宝の守人（蘭未）の飼いドラゴンとして勇敢に戦う。しかしちょっと頭が悪い。

七福神
Dr.ポンの手下の毘沙門天、恵比寿、布袋、大黒天、弁財天、福禄寿、猩猩の7人衆。敵となり、蘭未のジャマをする。

方舟
地球を生命進化のシステム解明の実験場にしようと異星人が送り込んだバイオ工場。Dr.ポン、米軍、神聖ロシア帝国などが独占を企む。

慶応とは……
慶応というのは、1865～1868年の慶応年間のことなんだ。この時代は外国からの開国への圧力に江戸幕府が揺らぎ、明治維新前夜祭的激動期だったわけ。覚えておこう。

オープニングとエンディングではスタジオぴえろ製作のアニメを撮り込む

熱く語る少数精鋭開発陣！

――簡単にゲーム内容を教えてください。
遠藤　舞台自体は江戸時代末期を使っているんですが、それは3面までで、以降は架空のパラレルワールド的なステージも用意されています。システムとしてはオーソドックスで、ファンがちゃんと楽しめるようになっていると思いますよ。

――初のオリジナル作品をSHTにしたというのはなぜでしょうか。
山木　それは作りたかったからです（笑）。普段から遊ぶものはSHTとかACTでしたから、そういったものに対する欲求不満みたいなものもあったし、それでやりたい人間が集まったということです。

遠藤　ビクターは元々音楽会社ということもあり、CD-ROMでの可能性を出せるようなものをやってきましたが、売れ行きは別として、かなり変わったものをこれまで提供できたんじゃないかなと思っています。ただ、ユーザーのためにはそれが良かったのかなという部分があり、それで誰もが楽しめるSHTを作ろうということになったんです。

――「慶応遊撃隊」に対する意気込みなどをお願いします。
本田　今回はゼロからのスタートだったんで、自分の力がすべて出せたかというとそうでもないんですが、自分の経験として蓄積されればいいなと思います。
多和田　今回は割と豪華に、サウンドトラック的にやろうと思ったんで、SHTに合うかどうかは別として、音楽だけでも楽しめるように作った部分もあります。日本的な音に対するこだわりも出ていますし、外国人じゃあ作れないぞというところは演出しているつもりです。
遠藤　キャラクターを育てていって、シューティングとかアクションとかも作って行きたいです。応援してください。

ディレクター 遠藤泰
ゲームデザイン 本田暁
プログラム 山木光人
ミュージック 多和田吏

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

●スラップファイト ●ゴールデンアックスⅢ ●TOP PRO GOLF ●LHXアタックチョッパー
●マーブルマッドネス ●エリミネートダウン ●COOL SPOT

スラップファイト

こんどこそホントにでるみたい

●テンゲン／6月11日発売予定／7,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

©TENGEN LTD. ©TOAPLAN Co., Ltd ©YUZŌ KOSHIRO

事実上、2本のゲームが入っていることになる。これをトクと言わずして何と言う。

長い間ファンをやきもきさせ続けた「スラップファイト」が、急きょテンゲンから発売されることになった。難易度や、得点などの表示スペースのレイアウトが若干変更されるけど、基本は変わらないのでひと安心だ。腕を磨いて待っていようぜ!!

アーケードモード スペシャルモード ★見どころダイジェスト★

アーケードモード

エリア17 最初に対面する大型敵キャラ。周囲を回れ。

エリア37 戦闘機やヘリコプターはピクリとも動かない。

エリア71 一見難しそうだけど、よく見ると安全地帯が……。

スペシャルモード

エリア13 最初の大型敵キャラがいきなり難しい。困るね。

エリア27 スペシャルモードのレーザーはとても強力そうに見える。

エリア67 後半に進むにつれてウイング爆発が重要になる。

マーブルマッドネス

タマキチは今日も転がり続ける……

●テンゲン／7月発売予定／価格未定／ACT／容量未定

完成度ゲージ 80％ 2人同時プレイあり

©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.

トラックボールでビー玉を操作してゴールまで運ぶアタリの人気ゲーム「マーブルマッドネス」が移植されるぞ。しかも4月23日発売のマウス・トラックボールに対応というから、何の文句もありませーん!!

大迫力のタイトル画面。でもプレイヤーのビー玉はゴミのように小さいのネ。

プレイヤーのビー玉に体当りして破壊しようとする不届きな敵キャラもいる。

足場が異常に不安定な面もある。トラックボールと一体になるのだ！

ビー玉ころころ

ひょうたんぽっくりこ

ジャンプ地点や動く障害物などコースは変化に富んでいる。タイムトライアルで燃えろ！

ゴールデンアックスIII
人気シリーズ究極のリメーク

●セガ／5月21日発売／6,800円／ACT／8M
完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

なんだかんだいって結局発売が間近になった「ゴールデンアックスIII」だが、開発のほうも着々と進行しているぞ。

今回はその途中経過の報告ってことで、2人同時プレイ時じゃなければ見られない「合体魔法」の他、初公開の画面写真を掲載しておこう。あと、2人協力技というのもあるらしいけど、それはまた別の機会で。

ここでは、落下すると車輪の下敷きになってしまう。

これまでの2作とシステムそのものは変わっていない。

通常魔法

↑傭兵カインの魔法はウォーター系だ。魔法レベルが最高段階になると、激しい水流で敵のすべてを流し去ってしまうぞ。

合体魔法

↓2人プレイのときは、魔法のツボが合わせて10個以上あると合体魔法が使える。ちなみにこれはブラウドとクロノスの合体魔法。

エリミネート ダウン
ひさびさのグロシュー?!

●ソフトビジョン／6月25日発売／8,500円／SHT／8M
完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

最近はメガドラに限らず、シューティングゲームがあまり発表されなくなっている。

そんなふうにシューティングが冬の時代ともいえる中、ソフトビジョンがオリジナルの作品を発表したぞ。

これはオーソドックスな横スクロールシューティングだが、自機の補佐をするオプションが最初から装備されているのが特徴。当然パワーアップ関係もあるのだ。

「ジノーグ」や「CRYING」みたいなグロい感触のグラフィックが好きな人は、けっこう食指が動くんじゃないかな？

うにょ～んとした感触の、生物的なキャラクターが印象的。

敵は生物だけかと思いきや、ちゃんとメカ系のものも登場する。

コナミ系の横スクロールシューティングをほうふつさせる場面だ。

意外な演出や斜めスクロールなど、変化のある展開も期待できそうかな？ とりあえず今のところは完成版のお目見えを待つしかないけどね。

TOP PRO GOLF2
ホール数もプレイ人数も2倍2倍！

●ソフトビジョン／6月25日発売／8,500円／SPT／8M
完成度ゲージ 80% 4人まで対戦可能

本格的ゴルフゲームの「TOP PRO GOLF」の続編が早くも登場するぞ。

今回の「2」では、前作よりホール数が2倍にも増えて36ホールとなった他、対戦プレイも4人までできるようになったのだ。

もちろん、グリーン上のアンジュレーションもさらに細かくなったなど、システムのほうもパワーアップしているので、前作以上に本格的にゴルフをシミュレートできそうだぞ。

ゲームのモードは、トーナメント、マッチプレイ、ハンディマッチプレイ、ストロークプレイ（対戦プレイ）と、基本をおさえた4種類。また、トーナメントモードではパスワードによるコンティニューもサポートされているぞ。

画面レイアウトは前作とほぼ同じだ。

パッティングのシステムがより細かくなった。

ホール数は一気に前作の2倍。すごいもんだ。

バンカーでは微妙な調整が必要となる。

COOL SPOT
さわやかになるひととき7UP

●ヴァージンゲーム／7月発売予定／予価8,000円／ACT／8M
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

炭酸シャワシャワのコールドドリンク7UPを、君も1度くらいは飲んだことがあるよね？　その7UPのイメージキャラ「SPOT」を主人公にしたゲームがこれなのだ。「SPOT」は、基本的に敵キャラをかわしながらアイテムを収集していき、最後には捕われている仲間を救出するのが目的。もちろん、キャラクターゲームではお約束の「じっとしていると何かをする」要素も豊富で、ヨーヨーで遊んだり、サングラスをはずしたりと、いろんな動作を見せてくれるぞ。

さて、このゲームは海外の有名ソフトメーカー「ヴァージンゲーム」の作品だが、じつはこのたび日本にも正式に「ヴァージンゲーム」の販売会社が設立されたおかげで、発売の運びとなったわけだ。ひらたくいえば「EAビクター」のような日本での法人だね。

これからはメガドライブでも「ヴァージンゲーム」の有名ソフトをROMカセット、CDソフトともに積極的に発表していくそうなので、まずは今後のラインナップに期待しようじゃないか。

プレイヤーはショット攻撃で、カニやヤドカリなどを退治していく。感覚は「トージャム&アール」のようなノリか？

LHXアタックチョッパー
ポリゴンならではの視点が本格的だ

●EAビクター／6月4日発売予定／8,900円／SLG／8M
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

IBM-PCやGENESISなどで発売されているヘリコプターのシミュレーター「LHXアタックチョッパー」が、日本でも発売されることになったぞ。もちろんポリゴンによる画面も健在で、ファンなら必ずほしくなることうけあいだ。

プレイヤーは、アメリカの次期主力ヘリコプターであるLHXか、現在の主力ヘリコプター・アパッチの、2種類からセレクトして搭乗する。マップ上に配置された敵ターゲットを、残らず破壊すればミッションクリアだ。また、ミサイルや敵機からの視点にも切り替えられるのが、大きな特徴となっている。F-22に引き続き、ポリゴンファンは歓喜せよ！

UP LHX
DOWN Apache
LEFT Decrease difficulty
RIGHT Increase difficulty
START Next Screen
Very Hard

自分が操作するのは2種類のヘリコプターだ。ここでは機種を選ぶ以外、難易度を選ぶこともできる。

操作感覚はもちろんヘリコプター。ちゃんとターゲットを狙うには、ちょっとした慣れが必要。慣れれば気持ちいいぞ。

自機の真後ろから見たり、横から見たり、いろいろな視点が用意されている。いつでも変更できるっていうのがスゴイ！

新作ハミ出し情報

「ストII'」を筆頭に、今年の新作ソフトがいっせいに発表された感じのメガドラだが、セガの戦略発表会ではさらに多くの話題作が発表されたぞ。

まず注目の「ソニック3」は、SOAで豪華スタッフを擁して順調に開発中とのことだ。ようやく正式発表になった「バーチャレーシング」ともども、今年の年末は話題を巻き起こしそうだぞ。一方『週刊少年ジャンプ』で好評連載中の「幽☆遊☆白書」も、いろんな要素が盛りだくさんのゲームになりそうとのこと。

ちなみにタイトルが一気に3倍くらいに増えたG.G.も、スピルバーグ映画が題材の「ジュラシックパーク」やディズニーものの「ALADDIN」の他、スポーツものや、大作ソフトの続編など当分はにぎやかになりそうだ。

中でもG.G.でタイトルの上がっている「ぷよぷよ2」は、メガドライブでの登場も十分に検討中の模様。多彩な合成音声が楽しめる「魔導物語1(仮)」とともに、コンパイル作品は今年も要チェックだね。

その他、コナミは来月いよいよ第3弾のアクションゲームを発表予定。満月の夜は血が騒ぐぞ？

P.43で紹介している「サージングオーラ」のゲーム画面を入手。派手でリアルな戦闘が見ものだ。

フィールドでの展開もしっかり作ってあるぞ。

GGでも登場してしまう「ああ播磨灘」。相撲ブームに乗るか？

登場キャラも魅力的な「播磨灘」。動きも結構細かいぞ。

早くもGGで登場の「ベアナII」。2人通信プレイあり。

BE-MEGA HOT MENU PART1

P48… ロケットナイト アドベンチャーズ
P50……………………エクスランザー

BEメガホットメニュー

ロケットナイト アドベンチャーズ

コナミファン待望の新作アクションゲームの続報だ!!

●コナミ
●今夏発売予定
●価格未定
●ACT
●容量未定

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

すでに何度か誌上で紹介している「ロケットナイト　アドベンチャーズ」だが、もう1度簡単にゲーム内容をおさらいしておこう。

ゲームは基本的に横スクロールのアクション。主人公のスパークスターが見せる、多彩なアクションが最大の魅力だ。得意技は背中に背負ったロケットによるダッシュアタック。シッポでツタに捕まったり、空を飛んだりと、とにかくユニークなスパークスターだ。

さて今回は趣向を変えて、なんと「ロケットナイト　アドベンチャーズ」の開発を見守る、コナミ開発本部開発第6部総括部長である、桐田さんへのインタビューに沿って、画面写真を紹介していこう。発売まではまだ間があるが、この記事を読めば実際に動いている画面を容易に想像できるかもしれない。

爽快さがコンセプト 私たちの自信作です

―― 何面構成になっているんですか？

桐田　全部で7面用意されています。それぞれの面で、いろいろな仕掛けやキャラクターが登場しますし、背景も特徴的で多彩です。

―― 難易度などは？

桐田　最初の面は、操作に慣れてもらうために、サクサク進めるくらい簡単にしてあります。特にロケットアタックで敵を倒して進んだり、障害物を壊せたりすることもわかってもらえるようにしてあります。通常は、剣から出るビームで攻撃しますが、剣自体でも敵を倒せますし、むしろ、剣のほうが大きなダメージを与えられます。そのへんに気づくころステージの難易度も上がっ

お城の中の様子。もう破壊寸前というほど、ひどくやられてしまっている。黒騎士の力だろうか。

アタックボタンを押したままにしてパワーを貯めれば、8方向にロケットアタックできるぞ。

戦車にのった敵と戦う。後ろの滝がカッコよく流れている点も見のがせないところだね。

ています。各ステージが終わると、スパークスターがイカすポーズをとったり、ゲームのストーリーがわかるデモがあったりしますよ。

—— それらの練習的なステージを、パスすることはできるんですか？　例えばパスワードが用意されていたり。

桐田　パスワードは考えていません。ただコンティニューは付く予定です。やはりアクションゲームなので、イッキに最終面まで遊んでほしいというのがありますから。

—— シッポやロケットアタックの操作について教えてください。

桐田　Aボタンを押してパワーを貯め、進みたい方向に十字キーを入れてボタンを離せば、その方向にロケットアタックします。このときに十字キーを押さなければ、その場で高速回転攻撃もできるんです。シッポですが、木などがあると勝手に絡みます。その状態から重力や浮力を応用した攻撃が楽しめますよ。

—— 基本的なコンセプトは？

桐田　コンセプトは爽快さです。ジェットコースターなどで感じる、あのフッという感覚をゲームで疑似体験できればと試みています。例えば戦艦のステージに、エレベーターで降りるシーンがありますが初めて遊んだ場合、そのまま安心して下がろうとするとドキッとすることでしょう。また同じ面の空中に現れるボスに対して下向きにロケットアタックすると大きなダメージを与えられますが、失敗すると真っ逆さま。でもその気持ち良い潔さが楽しめるようにしてあります。

飛行機の上でも戦う。風の力もあって、なかなか先に進めない。マストのような棒につかまろう。

シューティングゲームのような、高速で横にスクロールするステージ。どんどん突き進め。

巨大な戦艦も、実は人力（豚力？）で動いていたのだ。なんだか笑わせる、コナミックな演出だね。

これがウワサのジェットコースター感覚シーンその一。初めて遊ぶ人は、何も知らずに落ちることに。

戦艦の下には、中ボスが待ちかまえている。下方向へのロケットアタックは気持ちがいいけど……

ロケットナイトはコナミらしさを感じてもらえるはず

—— コナミらしさという点はどうですか？

桐田　キャラクターたちの、見た目のかわいらしさ、個性ある愛敬を演出できていることですね。いずれCD版が発売されるとしたら、声もイメージどおりにしたいですね。関西弁だったりして(笑)。

—— コナミの技術を見せてもらえる場所などはありますか？

桐田　あるとは思いますよ。グラフィックの水準は自信がありますから。描き込みやキャラクターの細い動きの完成度などを見てもらえれば、コナミパワーを感じてもらえると思います。特殊なチップなどは使っていませんから、あくまでプログラミングや絵描きなど、スタッフのウデで勝負してます。

—— 最後に読者に見てほしい場面などを。

桐田　とにかく絵や動きに凝ってますから、ぜひそのへんを見てください。特殊な技術こそ使っていませんが、完成度には自信があります。どのメーカーさんも独自のツールを用意していると思いますが、ウチのはいいツールが揃ってます。手前ミソですけど(笑)。それをウデやセンスのよいスタッフがガンガン使いこなしてやってます。必ず期待に応えられるはずですよ。

わが子のことのように熱心に説明をする桐田さん。東京と神戸間を連日往復する日々を送っている。

巨大戦艦の艦長と対決。艦長の投げる爆弾を投げ返して、少しずつダメージを与えよう。

山の向こうから多関節状の手をブラブラさせて攻撃してくる。が、よく見ると頭の上に豚の姿が……。

トロッコに乗って進もう。もちろんその間にも、敵は容赦なく襲いかかってくるぞ。

ロケットアタックで敵を一気になぎ倒せ！　この爽快感は最高だぜ。やるなコナミ!!

エクスランザー

つくづく、凝りに凝ったアクションSHTなのだ

●セガ
●5月28日発売
●6,800円
●SHT

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

超キレイなメカたちにマニア心をソソられるぜ

前号でもちょっとだけ紹介した「エクスランザー」だけど、これがまた結構、反響を呼んでいる。画面写真を見ただけでも、グラフィックのキレイさは伝わると思うが、実際に動いている絵を見たら、きっともっとビックリすると思うぞ。それくらいグラフィックやキャラクターの動きは凝っているのだ。

ただスゴイスゴイと言ってもこのスゴサは読者のみんなにそのまま伝わらないと思うので、今回はとにかく画面写真をたくさんお見せしたい。せめてこの画面の美しさをじっくり堪能(たんのう)してほしい。

ただ、あんまり画面の美しさばかりを強調すると、カンジンのゲーム内容がおろそかなのでは……、なんていらぬ心配をする人がいるかもしれない。しかしその点は大丈夫だ。なにせあの名作「グラナダ」の作者が作っているのだからね。それではさっそく、ゲーム内容について説明していくことにしよう。

支援兵器のバイクと合体して、武器を持ち変えることもできる。

このユニットからは、電流のような信号が出ているらしい。それではこのユニットを破壊すると……。

電流がつながっていた砲台は、機能を停止してしまう。こういう芸の細かい部分が、このゲームには多数見られる。

バックの富士山が湖に映っているのがわかる。オマケに水しぶきまで上がるところが、なんともニクイ。

スポットライト(?)に照らされるポリゴンなキャラクター。影もしっかり描かれている台座の文字もいいよね。

やっとの思いですべてのターゲットを破壊すると、ボスらしき敵が後方の城へ降りていく。すぐに追え。

ミョーにメカメカした、カニ型巨大戦闘ロボットが登場。彼が一面のボスだ。

各ステージ開始時には、こんなワイヤーフレームのデモが入る。なかなかイキな演出だね。

ストーリー

未来世紀……。世界戦争……。そして終結。

荒廃した地球にはるか宇宙から銀河1億年の情報が結集するネットワークのターミナルが贈られた。人々はそのターミナルを平和利用するために〝地球管理局〟を設けた。

しかし地球管理局の体制に反発する男がいた。オジーワイズだ。彼は地球管理局への攻撃を始めたのだ。彼はターミナルと交信できる数少ない少女ニーナアリスを狙っていた。

ニーナの幼なじみ神野ケインは、オジーワイズに対抗するべく遊軍に志願した。しかし遊軍はオジーワイズ側の圧倒的な火器の前に後退を続け、ついには最後の城である、砂漠の遺跡まで追いつめられてしまった。残された希望は、遺跡の世界大戦時の地層から発掘された人型戦闘マシン〝エクスランザー〟。そしてその支援機2体だけ。

(こんな前世紀のオンボロ動くのかよ)

ケンタはスタートボタンに手をかけた。砂漠の城で今、機兵師団の総攻撃が始まった。

ケイン

ニーナ

オジーワイズ

まずは操作方法を確認。6Bパッド対応だ！

このゲームの目的は、敵のターゲットをすべて破壊すること。画面上部中央にあるレーダーに敵の大まかな位置が映るので、それを頼りに進んでいく。しかしただ進んでは、敵の標的になるだけだ。武器などの装備を有効に使ってこそ勝利の道が開けるというもの。

まずは、操作や武器の特徴を把握（はあく）しなければいけないのだが、なんとこのゲームは、6Bパッドに対応する予定。現時点では、まだ確定していないがオプションであるバイクのコントロールにXYZボタンを対応させる予定とのこと。

6ボタンパッドにも早々と対応している。

支援兵器はバイクと空母の2種類がある。

☆武器をセレクトするには……

「エクスランザー」には、いくつもの武器が搭載されている。というか正確に言うと、補助ユニットであるバイク〝アッパー〟や空母〝フォージ〟に、複数の武器が搭載されている。これらの補助ユニットにドッキングし、Bボタンを押せば順に武器が切り替わる。適当な武器を選択したら戦闘続行だ。ちなみにこれらの武器は特殊武器と呼ばれ、POWERエネルギーを消費する画面右下のメーターを注意しながら使おう。POWERは光エネルギーを浴びることで回復できるぞ。

バイクに乗ってBボタンを押せば、装備できる武器が次々と変わっていく。好きな武器を選んだら、あとは普通に戦うだけだ。バイクから離れてBボタンで、武器を使えるぞ。

空母フォージでも、武器の切り替えができる。さらに空母は、援護射撃までしてくれる。ちなみにバイクに乗っているときは、自動追尾する武器をABボタンで発射することができる。

ボム
手榴弾のようなものを投げると、地面にそって大きな爆発が起こるのだ。

サンダー
2本の光線が、徐々に上下に広がりながら飛んでいく。慣れるまで使いにくいかも。

バスター
画面の半分にもなる、とんでもない光線を発射する。ただしPOWERの消費が多い。

ファイヤー
強力な炎で敵を焼きつくす。ずっと炎が出ているので、非常に使いやすい。

メタルバード
自機の肩から鳥型のオプションが飛び立つ。敵を自動追尾し体当たりする。

ワイドビーム
壁のように幅の広いビームを発射する。ダメージもかなり大きく、使いやすい武器。

☆攻撃するには……

「エクサランザー」は、2つの武器を装備している。1つは上で説明した特殊武器。もう1つは通常の武器だ。

通常武器は、Aボタンで左方向へ、Cボタンで右方向へと撃ち分けることができる。この操作は方向転換の操作もかねている。

特殊武器の場合は、Bボタンを押すだけで発射できる。だが発射する方向は自機の向いている方向のみだ。だからまずはACボタンで攻撃方向を決めてから攻撃する必要がある。

またバイクに乗っているときにも、ACボタンで左右に攻撃することができる。しかもバイクの弾は敵を自動的に追尾するのだ。

Aボタンで左方向に、Cボタンで右方向に、通常弾を発射できる。

バイクに乗っていたほうが攻撃しやすい場面もある

光エネルギーって……

エクスランザーには光をエネルギーに換える太陽電池が内蔵されている。POWERメーターは、光エネルギーを吸収することによって回復する。夜のステージや洞窟の中のステージは辛いってことだね。

洞窟の天井から、わずかだが光が漏れている。また爆発の光も、貴重な光エネルギー供給源だということを忘れずに。

エクスランザーのココがスゴイぞ！

大まかなゲーム内容がわかったところで、このゲームのスゴさのポイントを紹介しよう。とはいっても、このゲームのスゴイ部分はたくさんあり、そうした凝った部分すべてがこのゲームの特徴になっている。全部説明しているときりがないが、代表的要素をピックアップして説明しよう。

とにかくこのゲーム、画面写真だけでは伝わりにくい凝った部分が多い。まさにメガドラユーザーのような〝通好み〟のゲームファンにうってつけだと思う。機会があればぜひ動いている画面を見てほしい。言葉や画面写真ではわからない「エクスランザー」の魅力を堪能できるはずだから……。

超高速で多重スクロールしつつ、チカチカしちゃったりするのがスゴイ。

☆とにかくグラフィックがスゴイ

メガドライブのゲームをいくつも見てきたキミなら「エクスランザー」の画面写真を見ただけで、今までのメガドライブのゲームとの違いに気づくと思う。

それもそのはず、このゲームではシャドーモードやハイライトモードといった特殊なモードを使ったプログラミングで画面によっては128もの色を同時に発色させているのだ。メガドライブの同時発色数は64色だから、なんと2倍の色を使っていることになる。これは、写真でもわかってもらえると思うぞ。

グラフィックの美しさは、画面写真を見るだけですぐにわかるはず。逆さ富士も、ご覧の通り美しく再現されているぞ。しかも水面のゆらゆらまであるのだ。

チューブ状の洞窟の中で、ボスと対決。チューブの骨組み(?)部分の金属感も、こんなにキレイに描かれている。ほかにも、メガドライブとは思えないキレイな画面がたくさんある。

☆凝った動きがスゴイ

すごいのは、何もグラフィックだけじゃない。絵描きさんの苦労も、並々ならぬものがあったんじゃないかと思うが、動きもスゴイ。キャラクターたちが滑らかに動く。自機の方向転換だけを見ても、これまでとはひと味違う凝った動きを見せてくれる。

また自機が森に落ちると木の葉が散ったり、バーニアを噴かすと地面に砂ぼこりが上がったりと、とにかく細部にまで力が入っている。この動きも必見だ。

ジャンプすると、背中のバーニアが動くだけでなく、地面に砂ぼこりまで立つという凝りよう。

バーニアが動く

キックもする

人型のロボットに近づくと、キックで敵をはねとばす。もちろんキックのアクションも滑らかだ。

☆リアルな背景もスゴイ

キャラクターが凝っているなら、背景だってスゴイ。もう目が疲れてしまうほど、細かく書き込まれた背景にもうただ、うっとりするばかりだ（これホント）。

さらにこれらの美しい背景が、高度なプログラミング技術によってまるで、ビデオでも見ているかのように動く。こりゃスゴイ。

立体感たっぷりな壁

ゆがんだ壁が超リアル

制作者さんからひとこと

マニアのためのマニアの作ったマニアのゲームになりました。マニアックでもいいんじゃないか、楽しければ。ということでいろいろアイデアを盛り込んでいます。ぜひ、ぜひ手にとって見てください。これまでのゲームとひと味違うデキですから。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

春は新しい出会いがたくさんだよね。話題の多いMDも新規ユーザーが増えそうだから、先輩のみなさんは、ハガキを通していろいろ教えてあげましょう。

今月の論

LD-ROM企画案

自然画やCGをふんだんに使えるMEGA-LD。これまでにないソフトができそうですね。

●もちろん、実写動画のアドベンチャー。例えば、僕の好きなダウンタウンが演じる「スイッチ」。浜ちゃんが「さて、どないしよか?」と言うと、スイッチが現れ、押すところによってジミー大西が登場したり、2人が某タレントの家にテレポートしたりする。テレビドラマのように一般からシナリオを公募したアドベンチャーやRPGもほしい。殺人事件ばかりではなく、ラブストーリーなども楽しみ。

（岩手県・ゲルマイヤー・15歳）

●レーザーアクティブはゲーム機というより、新型のAVマシンという感じだし、価格設定からも大人を対象にしているようだ。しかしゲームという部分を強調しているからにはレーザーアクティブならではのソフトが重要だ。いくら自然画が使えるというスペックをウリにしても、ビジュアルを使うだけの短絡的なアイデアだけでは、新しいものが好きなマニアにしか売ることはできないだろう。新しいユーザー層を得るには、プラスαの部分、つまりゲームメーカーのノウハウを取り入れることが必要であると思う。

（群馬県・関浩昭）

●かつて動画を取り入れたゲームディスクがありました。「スターファイターズ」などおもにシューティングが中心でしたが、推理(すいり)ゲームなども出ていました。MEGA-LDではすでに廃盤(はいばん)となったこれらのゲームを移植してほしいです。アーケード移植も期待しています。

（兵庫県・黒川達雄・33歳）

●LD-ROMにはまったく新しいジャンルのソフトも考えられるとは思う。しかしいままでのゲームをリメイクし、そのグラフィックを自然画やCGで楽しめるだけでも、十分すばらしいものになると思う。映画の世界でも、たとえば「ザ・フライ」のように同じ作品を最新の映像技術を使って仕上げている。同じようにゲームでも、実写映像などが入ることでずっと迫力があって感情移入がしやすくなるだろう。

（岐阜県・渡辺光）

●僕がLD-ROMで作ってほしいのはフライトシミュレーターです。最近は家庭用ゲーム機でもポリゴンを使ったすごい作品が出てくるようになりましたが、リアリティーや美しさといったところでは本物とはまったく違ってしまいます。自動車と違って飛行機などは普通の人にはなかなか体験できない世界ですし、戦闘機ともなればほとんどないでしょう。ですからLD-ROMの技術をフルに生かして本当にフライトしているような世界を作り出してほしいと思います。

（長野県・清水一樹・17歳）

●MEGA-CD発売時もCD-ROMの無限の可能性を問われた。最近になってやっと本当の意味でCDらしい作品が出てくるようになったが、最初のうちはヒドイものだった。CD-ROMだからといって面白いものができるとは限らないということを思い知らされた。今度のLD-ROMゲームも同じことで、シューティングやドライビングゲームなどは思いつくが、俺はむしろゲーム以外の分野での活躍を期待している。値段も高いし、それだけに目を向けていたらダメだろう。

具体的には語学学習などの教育ソフト、歴史と地理が呼び出せる世界地図のようなもの。また映画というのは比較的誰にでも通じる話題だから、名作の映画にゲーム性をもたせるのも面白いだろう。

（大阪府・森川俊昭・16歳）

パイオニアさんいかがですか?

貴重なご意見をどうもありがとうございました。みなさんのご意見を今後の商品開発に生かしていきたいと考えています。

従来(じゅうらい)のレーザーディスクはご家族で楽しまれたり、またパーソナルで購入される場合も大学生以上の方がほとんどですので、レーザーアクティブでもそういった層に満足していただける内容を企画し、加えて自然画を利用できるという新しい技術を用いて、これまでにない新しいジャンルのソフトを開拓できると思います。また多くのサードパーティーさんにご協力をいただいておりますので、クオリティの高いソフトを提供していけると思います。

（パイオニア事業開発部）

7月号のテーマ

ついにダッシュもしたけれど

これをMDに移植すべし！です

――第一報後すぐの募集だったせいか、なかなか難しいテーマだったみたい。既存のゲームアイデアから抜け出しているような、斬新な企画が少なかったのは残念です。ただ「何に使えるかわからないけど関心はある」といった主旨のハガキが多く、注目度はかなりありそうなので、案が浮かんだらどんどん提案してほしいね。またハードには高校生以下を中心に値段の高さを指摘する声も多かったね。

USER'S VOICE
ギョーカイに！ゲームに！いいたい放題

●MDユーザーになりたてホヤホヤの僕です。先日も4本目のソフト「シャイニング・フォース」を買いました。まだ第1章も終わっていませんが、面白い。なんてったって敵と戦うシーンでは呪文をちゃんと表現するし、人の顔も見れる。ストーリーはありきたりだけど、それもまたいい。とにかく全部よくてMDユーザーになってよかったなあと思ってます。

（長野県・ソーセージ・14歳）

●最近、ゲーセンでガンシューティングが増えている。「スティールガンナー」も評判が良かったし、「リーサルエンフォーサーズ」はストIIを押し退けランキング1位。こりゃもう、MEGA-SPIDERかマウス対応で（パッドじゃダメ）出すしかないよね。ガンシューティングブームになる前に先手を打つんだ！　頼むぜセガ。

（秋田県・原田勝彦・14歳）

――小さなテレビで遊んでも迫力不足で面白くないけど、最近は大画面テレビが普及してきたから、けっこういけるかもね。

●新作MEGA-CDソフトの価格を見てビックリした。8,000円台なんてPCエンジンにもほとんどないぞ。しかもセガのソフトまでも高くなっている。ROMでは低価格路線を突っ走っていたセガなのにCDでは一気に脱線してしまったのか？　CD－ROMは生産コストが低いから安くなると思っていたのに。

そりゃCD-ROMは容量も多く制作に手間がかかるかもしれないが、値段を上げてしまえば、メガドラ＆MEGA-CDの長所が失われてしまう。ユーザーの中にはソフトの安さに魅力を感じていた人もいるはずだ。

（香川県・麗梅亜III世・17歳）

●3月号の老終さんの意見を見て、共感しました。僕も1人の障害を持った立場(右手が不自由なのです)で言うと、障害者は外に出る機会が少ないのです。理由は、町や施設がまだまだ改善されてないからなのですが、そうなると当然、詩を作ったり絵を描いたりといったことをするようになる人が多いのです。しかし誰もがそういうことに興味があるわけではなく、僕もそんな柄ではないので、なにか楽しめることはないかと探しだしたのがテレビゲームでした。当初はパッドの操作がうまくいかず、投げだしたこともありましたが、試行錯誤の末、ほおを使ってトリガーを操作しています。僕のような者にまで対応することは難しいでしょうが、せめて耳の不自由な人のためにも、文字が見れるなどの対応をしてほしいです。

（大阪府・富田弘・23歳）

●3月号のオヤジゲーマーさん、「移植を望む前にそのハードを買ったほうが早い」と言うけれど、メガドライブ版を望む理由は、このマシンの特性を生かした移植を願うからだ。他の機種と同じものになってしまうなら、誰だって先に発売するほうを買いますよ。

アーケードものはそのままでも大歓迎だけど、他より素晴らしい移植をしてもらえたときに、「メガドラ持ってて良かった」という感動が味わえる喜びというのもあるでしょう。

（広島県・ぷよ中毒571号・13歳）

●2、3年前とは違い、ある程度のソフトが出ているのだからセガはソフトの数を絞り、1つの作品にじっくりと取り組んでほしい。確かにB級作品はMDの魅力だが、C級の作品まで作る必要はない。CMも一時期に何種類も流しているが、1本にしてその分長いバージョンを何回も流してほしい。現在のセガのCMはわかる人だけわかればいいという自己満足的なものが多い。ゲームを知らない人にもわかりやすく、楽しさや特徴を伝えて「いまセガはこれを売りたいんだ」という意志を表すべき。そうしないといつまでも世の中から注目されることはないと思う。

（東京都・奇風斉邪楽・20歳）

●3月号の論「ソニック2スタッフへのメッセージ」はセガを誉めすぎではないでしょうか。ソニック2が日本では大ヒットにならない理由は、音楽、グラフィックがよりアメリカ風になったからだと僕は思います。そこでソニックに関し

いらすと

新潟県・斬(17)

東京都・こぎね(14)

大阪府・MINO

兵庫県・天しょくTIGER(21)

岡山県・ぼうい(21)

兵庫県・右とん平(23)

【ハミダシで言いたい！】●みんなして「難易度が低い、もっと高くしろ！」とかって言うな。人気の高い「サンダーフォースIV」や「戦場の狼II」などを買ったがオレじゃついていけない。もっと簡単なゲームを作ってくれ。バカなオレは「ぷよぷよ」にもついていけません……(悲)。(埼玉県・ねっちょり・18歳) ●質問のハガキを出すと、すぐに返答の手紙をくれる優しいセガさん。ところがキツイ

ては日本版と海外版を分けて作るというのはどうでしょうか。各国でソニックへのイメージも違うようですし、日本で人気を得るためにはもっと誰にでも楽しめるゲームとして出すべきだと思います。

（千葉県・T・M・17歳）

●2月末をもってゲーム図書館が休館になりました。有効活用すればメジャーになり得たのではと思うと残念でなりません。それ以上にPRがあまりにも不足していたのではないでしょうか。広告にも記事にもあまり載らず、これでは新規ユーザーが増えようがありません。しかしこのゲーム図書館はすばらしいゲームを供給していました。「ファンタシースターIITA」や「フリッキー」、「対決！こらむす」など会員しか楽しめなくて、もったいないという作品がたくさんありました。これらのゲームをぜひ何らかの形で復活させてほしいので、1つ提案します。去年発売された「SING!!」というゲームミュージックCDにはゲーム図書館にも登録されていた「テディーボーイ・ブルース」が入っていて、MEGA-CDなら遊べてしまうというものでした。これと同様に今後発売するセガ系の音楽CDにゲーム図書館の作品をおまけとしてつけていくというのはどうでしょうか。ファンサービスの1つとしてもぜひやっていただきたいと思います。

（神奈川県・ID-SEGBJ・20歳）

●どこのメーカーさんでもいいですから、プロレスゲームを制作してください。個人的には全日本プロレスの選手全員実名版がほしい。選手選択時には各選手のテーマ曲が流れ、試合もトーナメント、アジア統一、世界最強タッグなど盛りだくさんに。またゲームはマルチタップを使って4人同時プレイを可能にし、これまでのプロレスゲームの欠点だった技の少なさも、6ボタンパッド対応で改良してほしい。歓声が入ったり、ブーイングや「落とせ！」コールが入れば最高です。これぞ究極のプロレスゲームというのをぜひお願いします。

（北海道・ナベヲ・18歳）

――6ボタンパッドが標準になったメガドラだから、パワーアップした格闘ゲームが期待されるね。

MDでファンタシースターがやりたい!!

●ファンタシースターを買ったときのこと、今も忘れません。店員さんの「今これ人気あるんですよー」の一言が、SG 1000以来セガー筋の私にとってどれほど嬉しかったことか。ぜひもう一度やりたい作品です。リメイクするかは中裕司氏にでもお任せしますが、個人的には音楽だけは変えないでほしい。あのメロディーが（メガドラの）ステレオサウンドで聴ける日をいつまでも待ち続けています。

（山口県・四郎正満・19歳）

●もしもセガさんがPS Iをメガドラ用に作ってくれるなら、ほとんどの部分を改良してもらいたい。ストーリーを長くして、イベント数も増やしてください。例えば冒険中、ミャウがさらわれて、それを助けに行くとか、村や町、それに洞窟を増やすなどです。それからキャラクターも描き直してほしい。主人公たちはいいのですが、町や店の人をもっとカッコ良くしたり、可愛くしてほしいのです。会話はもちろんひらがなにして読みやすくしてください。やっぱりIVをやる前にIをやっておきたいです。お願いします。

（山形県・ネモ・13歳）

●PS Iはシリーズ中最高だと思うけど、今やってみるとやはりツライ。もちろん87年当時はすごかったのだが。というわけでそのまま移植するよりリメイクしたほうが賢明でしょう。個人的にはあの陰険な落とし穴以外は、カタカナ表示も含めて味があり好きだけど、それでは一般に受け入れられず、メジャーにはなれないと思うので、ユーザーフレンドリーな作りに改良してほしい。そしてオマケとしてオリジナルもそのまま入れて発売すればマニアの人も納得のはず。絶対買うから発売して!!

（香川県・入江亨・20歳）

――新規ユーザーからも体験したいという声が増加中。まだやるぞ！

石川県・KAZAMA(19)

福岡県・しょう(15)

三重県・くらむぼん(16)

大阪府・じろおくん(13)

兵庫県・楠見龍羅(19)

質問だと返事が来ない……。でもセガのそんなとこが大好き。（京都府・ぷよぷよガール・16歳）●少し前、とあるお店でコントロールパッドを買い、数日後、店内を見てみるとファイティングパッド6Bが売っているじゃありませんか！　僕はヨーグルトドリンクをイッキ飲みしたいぐらい損した気分になってしまいました。（群馬県・前田潤・11歳）――昔のヤツは貴重だから得したかもよ？

カルチャー独立宣言

キワめよ！ メガ・ドライバー

《メガ・ドライバー》　《自由人ゲーマー》

セガの16ビットゲームマシン、メガドライブを心から愛する〝メガ・ドライバー〟たるもの、みずからの外見にも気を配らなければなりません。ここで「いいよ、どうせあんまり外に出ないし」などと言ってしまっては、せっかくのスピリットが輝きません。とりあえず形は大切、ということで。

左のイラストはメガ・ドライバーと自由人ゲーマー（詳しくは来月以降）の一般的な外見のイラスト図解です。それぞれを見比べて、メガ・ドライバーとそうでないゲーマーの違いを理解しましょう。どうです、メガ・ドライバーのほうに〝ポリシー〟を感じませんか？

びーぷるMEGAトーク

●どこから入ったんだベスト3
3位……ぷよズ。
2位……狭いゲーセン内のV.R.大型F3000きょう体。
1位……G.G.の画面と透明板の間の糸クズ。
（東京・忍法影分身・19歳）
——そ、そう言われてみれば……。

●新作紹介のコーナーでタイトルを見たとき、「おおっ！踊り子が主人公のアドベンチャーか？やるなRIOT」などと思い記事を読んだが、どうも踊り子なんぞ出る様子がない。よく見るとそのタイトルは「Aランクサンダー」……ダンサーではなかった。
（静岡県・現ちゃん・28歳）
——関係ないが「盆踊りのゲームがやりたい」という読者アンケートの意見には驚いたなあ。

●「ベアナックルII」の広告のブレイズは電撃ネットワークのポーズをしている……と思ったのは俺だけじゃないはずだ。
（神奈川県・GB・19歳）

●「ベアナックルII」の説明書を見たら「再生紙を使っている」と書いてあった。最近は説明書も地球にやさしくなっているのか。
（神奈川県・しぶしぶいよかん・15歳）

JUNKプレゼント

BEメガスタッフが所有するまたとない宝を惜しげもなくプレゼントしてしまう超豪華企画！とか言うとよけい貧乏臭いので、以後ひかえます。プレゼント提供者は、前号にひき続きサミー。品物はみんなの憧れ〝指ブルーワーカー〟だ。ほしくてたまらない人は、自分が普段愛用している健康器具名を書いて「JUNKプレゼント係」までおはがきちょーだいね。〆切は4月20日（当日消印有効）、当選者の発表は7月号のこのコーナーだヨ。

これで鍛えれば女のコにモテモテ!!の保証はない。

緊急記事 〝ウッドストック〟は悪くない!!

「CDをコースターとして活用しています」とか「今ではよく飛ぶフリスビーです」といった具合にボロクソの扱いを受けているMEGA-CDソフト「惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド」。しかし〝ウッドストック〟という名称は、1968年、アメリカで50万人の観客を動員した史上最大の野外ロックコンサート〝ウッドストック音楽祭〟からきたもので、往年のロック・ファンにとっては神聖でさえある言葉なのだ。むやみに冒瀆するべからず。

ゲームとはおよそ似ても似つかぬ実際のウッドストック音楽祭のようす。でも、よく見れば宇宙人みたいなヤツも混じっていたりして。

●写真：Who's　Who in ROCK（実業之日本社）より

ウハウハなソニック

沖縄県・金○ゆ○じ（14）

「外人のH本の中にありました」とのことだけど、年齢を考慮して情報提供者名を一部伏せ字にしておきます。

★採用者プレゼント当選者：お好み新作ソフト：岩手県・芳野真也、神奈川県・中村健一、静岡県・伊奈幸子：図書券＆テレカ：大阪府・冨田弘、群馬県・町田潤、北海道・渡辺剛成、東京都・粂川康夫、千葉県・森泉友和、長野県・橋場穣、秋田県・原田勝彦、香川県・入江亨、神奈川県・大佛誠一、神奈川県・長岡真平

思わず唄ってしまいました

解析・ぷよサウンド

現在もっともプレイされているであろうメガドラゲームの「ぷよぷよ」。実際のゲーム内容もさることながら、音楽のクオリティの高さも注目を集めている。そこで〝ぷよサウンド〟に関する質問を音楽担当のMATS氏（以下M）にぶつけてみたぞ！　とくとごらんあれ。

曲は（トイレで）だせばうかぶって感じです

——MATSさんはメイン担当者とのことですが、「ぷよぷよ」の音楽全体のイメージは？

M　〝ぷりゅりゅん〟か……

——は？

M　〝ぷにゅるーん〟でしょうか。

——はあ。では、実際に曲はどのようにして作られるんですか？

M　最近になって発見したんですけど、モチーフはトイレの中でよくできるみたいですね。〝だせばうかぶ〟って感じ。んで、前はMSXのコンポーザーというソフトで打ち込んでコンバートしてアレンジしてたんですけど、今は直接PC-98に打ち込んでいます。そうすると意外性が加わるんですよ。打ち込みミスとかで（笑）。

——今回特別に用いた音楽テクニックなんかは……。

M　テクニックどうこうはあまり考えたことないです。コードなんかも「とりあえず気持ちいいからいいや」って感じで決めてます。

——そういうもんなんですか。じゃ、気に入っている曲と音色は？

M　曲は、一番最後に作ったということで「STICKER OF PUYO PUYO」でしょうか。音色は「SUNSET OF PUYO PUYO」のサビのソレ。〝背徳のフルート〟って名付けてますが、流し目みたいでいいでしょ？（笑）

——ええ、ゾクッときますね（笑）。ところで、CD化の予定なんて、あります？

M　あります。

——おーっ!!

M　こんどゲームの攻略本が出るんですけど、それといっしょに。

——楽しみだなあ。それでは最後に何かひとことお願いします。

M　BEメガの歌詞募集のコーナーで「ぷよぷよ」を題材にした投稿が多いとの事なんですが、いっそ本格的に〝ぷよ音楽の作詞コンテスト〟なんかをやってみたらいかがでしょーか？

——それいい、やりましょう！

一度最終ステージをクリアするか、タイトル画面時にコマンド（AA左BB左CC）を入力すると、オプションでサウンドテストモードが選択できるようになる。お気に入りの曲を1日中かけっぱなしにしよう。根性がある人は、自力で楽譜を作ってみてはいかが？

あんさんの相手させていただきます。サソリマン、いいます。

SOUND TRACK
02 THEME OF PUYOPUYO
80 FIRE
F1 ALL CLEAR

とても長い曲なのに、ゲーム中ではイントロしか聞けない「MEMORIES OF PUYOPUYO」。これはもともと別のゲームのために作った曲で、それをメガドラ用に移植したからだとか。〝別のゲーム〟とは、「ぷよぷよ」でおなじみのアルルやカーバンクルたちが活躍するRPG「魔導物語」。

テーマ オブ ぷよぷよ　MATS

これが楽譜の一部だ！

図々しくも、「THEME OF PUYOPUYO」の楽譜（手書き）までいただいてしまった！これさえあれば、あの名曲をキミのバンドでも演奏できるね。読者の要望しだいで全部掲載するので、おはがき待ってます。

唄ごえひろば

作詞：埼玉県・千葉雄三(18)
（「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」2面の音楽で）

溶岩ドロドロドロドロ
ドロドロドロドロ流れるー
ドロドロドロドロ
ドロドロドロドロ熱いー
溶岩ドロドロドロドロ
ドロドロドロドロ追ってくるー
逃ーげーろ
逃ーげーろー（溶岩熱いー）

解説　歌詞を見てるだけで熱くなってきますね。そういえばヒカシューの歌に「ドロドロ」なんてのもありましたね。そんな感じです。

ひとことfromびーぷる

◆おそ松くんを作った人が会社でいじめられていないか心配だ。
（神奈川・タカヒサ・20）

◆最近MDを新しいテレビにつなぎ替えたら、見違えるほど画質が良くなった。これならまだまだ他には負けないな。
（神奈川・カズノリ・23）

◆2月14日にクラスの女の子からなんと！　あのソニックチョコをもらってしまいました。ちなみに弟も母からソニックチョコをもらいました。
（兵庫・シンゴ・15）

◆妹（18歳）にランストを貸したばかりに、MDができず困ってます。こんどはシャイニング・フォースをするそうで、いったいいつ私の手に戻ってくるんだ〜。（山形・トシアキ・23）

びーぷるランドへの投稿は……

論	●6月号のテーマは「これをMDに移植すべし！」です。多くのユーザーが待ち望んでいたストIIダッシュがついにメガドライブにも移植されることになりました。でもまだまだこのハードにぜひ移植してほしい作品がみなさんの中にはあるのではないでしょうか。その必要性や思い入れを誌面で語ってください。少数意見も歓迎します。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ（TERAやG.G.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り（いちゃもん）。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。
びーぷるMEGAトーク＆ミニコーナー	●身のまわりで起こった愉快なこと、何だかヘンなもの、思わず笑ってしまう広告の誤植など、おもしろいネタなら何でも募集しているぞ（〝思わず唄ってしまいました〟と〝メガドラ恥ずかシーン〟は隔月交替）。意見や新コーナー案なんかもどんどん送ってね。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。もちろん初投稿者大歓迎だ。味のある作品まってるよ。
4コマまんが「MDくん」	キツイものからほのぼのネタまで、MDくん＆ファミリーを描こう。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●新作お好みのソフト……3名
●図書券＆特製テレカセット……10名　を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき　〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP！　メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

4月号のゴメンナサイ

●P.82特集記事中、「SG-1000」とあるのは「SG-1000II」の誤りでした。
●アンケートハガキ「問6」のマーク欄が不足していました。

●ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
㈱ソニック

高橋宏之社長＆チャンプ高橋のS・F制作日記

しんどいっす……はあ。何がって？　そりゃあ、ゲームの開発に決まってます。なんで、こんなに厳しいスケジュールを実行するなんて言ってしまったんだろ。ばかばかばかばか、ばかーっ／　とかいいながら、結局がんばっちゃうんだよなあ。んでもって、これが終ったって、これがあって、あれがあって、それがあって、来年の3月までのスケジュールは目一杯だろ。きっとその頃には、またいろいろ予定が詰まってるんだよ、きっと。あーあ、やだやだ。

というわけで、今回のテーマはS・F制作日記ときたもんだ／　BEEP／メガドラの読者諸君／　今、ものすごーくがんばって作ってますよS・Fを。ここのところ、話題作に飢えている貴方や、大作RPGに飢えている貴方／　お待たせしました。もうすぐですよ、もうすぐ、××なんですよ／　××ってなあに？　とか思った方にはもうしわけないのですが、もうすぐ××の×に文字を入れると情報のリークになってしまうのです。でも、㈱ソニックのゲームに注目してくれているありがたーい貴方なら、多分何のことか？　察しがつくことと思います。もうすぐ、待望の××の日まで、しばし待たれよ／アディオス／（ＢＹ社長）

ヤッホーイ／　秀五でーす。今、すっごくハイな気分なんです。

外伝IIのシナリオの締め切りに追われ、それが終わったと思いきや、キャラ設定はあるわ、イベント設定はあるわ、はては原稿（原画）取りの仕事はあるわで、もう頭の中がグチャグチャでーす。

しっ、しかし、これが雑誌に出ている頃には、外伝IIはアップしてるのだ／（のはず？）ヤッタ／

そうそう、原画といえば外伝シリーズのキャラクターたちは、いかがでしょうか？　原画を書いているのは、原画・漫画・CGなどの各方面で活躍中の、梶山弘・鈴木健介の両先生です。彼らの絵には魂が入っているというのかな、愛情が絵に込められているのです。

でも、忙しすぎるのが彼らの唯一の欠点です。あっ、ソニックも一緒か!?（ＢＹチャンプ）

うーん

ミーティング中だあ

これでバッチリ

これが㊙開発室だ〜っ!!

数々の名作ソフトを産み出す予定の、ソニックの開発室を、イッキに公開／　レポーターは、もちろんOL岡田よん☆

さて開発室の中は、マジで企業秘密のため、誌面で紹介することはできません。ゴメンなさい。開発室の中にはパソコンがいっぱいあるけど、私の好きなマッキントッシュはありません。

開発室……といっても、パーテーションで区切ってあるだけなんだけど、デリケートな機材がたくさんあるので土足厳禁／　中に入るときには、靴を脱がなきゃならないんです。もちろん、絶対に禁煙よっ。飲食も禁止のハズだったんだけど、ジュースの持ち込みだけはOK、ということになってしまったわ。ちょっとクヤシイ。

開発室とは別に「ハードルーム」もあります。ここでは、参考資料という名目で集められたソフトとゲーム機があるの。メガドライブやMEGA-CDはもちろん、ネオジオ以外の家庭用ゲーム機がそろってるんだよ。

でも、なぜかPCエンジンDUOは社長の自宅にあるのよね。いわゆる「アニキぃ〜」ってヤツかしら。ちなみに、現在ソニックでは"会社での「超兄貴」禁止令"が発令中です。

みんな遊んでるように見えるけど、しっかり開発してるから応援してちょーだいね。

開発室入り口で靴を脱ぐのが、ソニックでの礼儀なのだ。さあ君も脱げ／

昼休みには、ストII道場になってしまうハードルーム。いくらでも叩き潰してやるぜ／

田口道玄の格言道場

武　ういーっす！
道　お主、このところすっかりレギュラーだな。暇なのか？
武　何てこと言うんだよ！　せっかく貴重な時間さいてきてんだぞ！　それより田口総帥は？
道　外伝IIのアップに駆り出されて今日は休みだ。ほれ。
田　（遠くのほうで）うが～っ！
武　曲の締め切り勝手に早めるから天罰が下ったんだろうな。
道　人間悪いことはできんな。
田　う～、俺が何をした～っ！
武　だいたい締め切りが早まり、ハードディスク壊れるわ、駐車場に閉じ込められるわでろくなことがなかったんだぞ。
田　それは関係ないだろ～っ！
道　……やかましいな。
武　ほっといて先進めようよ。
道　うむ……。武内殿、先ほどから気になっていたのだが……。
武　ん？　なに？
道　右の武内先生賞とは？
武　あれ？　いけなかった？
道　とても格言とは思えないが。
武　まあ、いいじゃない。たまにこういうのがあってもさー。
田　そんなのばっかりじゃ～っ！
道　時にお主、仕事はよいのか？
武　へっへー。バカンスだよー。
田　見てろーっ！　後で泣かしてやるからな～っ！　ひーん!!
武　なんかとんでもないこと言ってるなー。ま、まだまだ余裕だね。
道　それで泣きを見るわけだな。
武　うっ……。
道　さて、そろそろ飯にするとしようか。お主もどうだ？
武　うーっ、今度は反対に泣かしてやるぞー！　でもその前にご飯だ、ごっ、はっ、んーっ！
田　う～出番がないぞぉ～っ！

早飯　早糞　芸のうち　茶羽熊四郎

埼玉県　茶羽熊四郎

ちょっと待て　じきにアキバで　ら～め～ん

豊橋市　ブ

見た奴居るのか　エンディング　一面クリアーすらおれはやだ　by.英二

大田区　多葉田英二

武内先生賞

武内さん　CD買いました　そんだけ♡

愛知県　入間了

新入社員　岡田HANAKOのOL日記♡

春ですね。毎日あったかいから、眠くなっちゃうOL岡田で～す。就業時間中は、いくらなんでも寝ないわよ（笑）。

うふふ、なんと栗原画伯から〝ヨーグルト〟のお人形をもらっちゃいました。いーでしょ！　これが、なかなか良くできているのよね。写真を撮ったんだけど……私の撮影技術が足りないせいか、ピントがボケてました。機会があったら写真を載せるから、許してね。ちゃんと机に飾っているからねっ！

さて、BEメガさんの兄弟誌、ザ・スーパーファミコンさんの「FFV早解き大会」に出場したんだけど……もう見てくれたかな？　この号が発売される頃には、もう結果が出てるハズ。結構がんばっちゃったから、見てちょーだいませね。ヨロシク。

それにしても、天気がいい日が続くから、花粉症がツライ！　気持ち良くお昼寝してても、鼻がムズムズしてきちゃって。なんか、いい治療法ってないのかな～。くすん。

弘前市　佐藤絵里子

ソニ通MANIA

外伝関係のおハガキが増えてウレシイ☆　そのうち〝ソニ通マニア〟でイラスト特集しちゃおうかな～、なんて思ってます。

今回はスペースの関係で、あまりたくさん紹介できなかったけど、ボツになったと諦めるのはまだ早い！　来月は、スペースを倍くらいに増やして一挙に紹介する予定。

カラーイラストもウレシイけど、基本的には、黒いペンで描いたものしか採用できないの。

どんなに力作でも、エンピツで描いたものは、採用できないから注意してね。

ＧＧの外伝ネタはもちろんフォースIIに出してほしいキャラクターのイラストなんかも大募集しちゃいますよん。

三重県　墓掘り人

千葉県　栗原章

弘前市　佐藤絵里子

佐賀県　田中一郎RX

熱血メガドライブ宣言！

サンドストーム（ポリドール）

第1弾アルシャーク発進！

MEGA-CDの大作RPG「アルシャーク」を第１弾としてゲーム業界に進出するポリドール。新たにサンドストームというゲーム専用レーベルまで作ってしまうほどの気合いの入れようだ。レコード会社らしく、ユニークで型破りの展開が期待できそうだ。というわけで久々の熱血宣言の始まり！

POLYDOR K.K.

アルシャークの見どころはコレだ！

――まず、ゲーム業界に進出するきっかけをお聞きしたいのですが。
鈴木　１つは堀尾がゲーム関係に熱心だったことと、ゲームミュージック関係のレコードをデータム・ポリスターで出してたり、光栄さんなどの音楽ＣＤもやらしていただいている関係で、もともとゲーム関係の下地があったということです。もちろんゲーム業界の規模が大きいと言うこともあるのですが、むしろそれよりも新しいメディアを創設し将来にわたってノウハウを得ることは必要だと思いました。そこでゲーム作りにトライして、作りそして売るノウハウを「アルシャーク」を通して得るということから始まったんです。
――今回新たに『サンドストーム』レーベルを作った理由というのは？
鈴木　もちろんポリドールという母体はあるのですが、レコード会社が参入すると、ゲーム業界が調子がよさそうだから手を出すんだというような安直なイメージに見られやすい、それを避けるためにまったく新しい名前のレーベルを作りました。サンドストームという名称は、ＴＶの放送が終った後に出る砂の嵐のような画面からとりました。そしてゲーム関係の方方とお話しているうちにゲームミュージックの話も今まで以上にいただくようになり、サンドストームのレーベルを少しでも早く浸透させるためにもゲームミュージックもサンドストームから出すことにしました。
堀尾　レーベルとしての最初のタイトルは３月に出る『BEAST３』と『RED』の音楽ＣＤになります。
――ゲームでは「アルシャーク」が一番最初ですね。第１弾のソフトがMEGA-CDだというのは？
堀尾　ちょうどMEGA-CDのハードが発表されたぐらいの時、特にMEGA-CDと意識したわけではなくゲームをとにかく作りたいと思い、セガさんに相談に行ったわけです。そして、今後、CD-ＩやCD-ROMのことも考えていきたいと思っていたところだったので、MEGA-CDでいこうと決めました。今回、実際にプログラムを組んだりするのは、CRC総研というところです。ゲームを手がけるのは我々と同じで初めてなんですけど、国土庁などのビッグプロジェクトやＣＤ-Ｉなどのソフトを手がけている実力ある企業です。またバーチャルリアリティ関連のコンピュータグラフィックも手がけています。ＣＲＣ総研の技術力には期待しています。
――第１弾に「アルシャーク」を選んだ理由については？
堀尾　ＲＰＧは、ウケるという安心感もありました。あまり、MEGA-CDにＲＰＧがないですからね。私

SAND STORM

ポリドール社史

昭和28年　日本ポリドール株式会社として設立された
昭和31年　社名を変更して日本グラムフォン株式会社となる
昭和46年　社名変更でポリドール株式会社となる
　以降、レコード業会で数々のヒット作を生み続け、今年ゲーム界進出。

笠原壮夫さん

代表取締役社長。なんと熱血メガドライブ宣言にじきじきに社長さんが登場。レコード業界についてを大局的に話していただいた。

サンドストーム第1弾アルシャークを見ろ！

MEGA-CD版「アルシャーク」の制作は、順調に進んでいるようだ。現時点で、フィールドと戦闘場面といったゲーム本体の部分は、ほぼ完成。サンドストーム、ライトスタッフそしてCRC総研の連携プレイもバッチリ。今、ビジュアルシーンとサウンドを作っている最中だ。今後、期待のビジュアルシーンやシューティング面などもぼちぼち掲載していけると思うぞ。
先月に引続き、P116のMEGA-CD PRESSで新着写真を掲載しておくのでそちらのほうもヨロシク！

画面は開発中のもの。「アルシャーク」は、宇宙を舞台とする大作ＲＰＧなのだ。

キャラクターもユニークな者ぞろい。ちなみにショーコ役の声は田端奈穂美ちゃんなのだ。

自身、ＲＰＧが好きで「アルシャーク」をやってみて非常に面白かった。そして大容量のパソコンゲームですしカートリッジでは入りきれないのでMEGA-CDに移植するのに最適なＲＰＧだと思いました。パソコン版も発売当時、人気投票で１位になったソフトですし、あの「エメラルドドラゴン」を作った飯　淳さんの作品でもあります。
――原作者の飯さんなどライトスタッフとはかなり連携して制作しているのでしょうか。
堀尾　ええ、頻繁に連絡をとりあっています。今回は、MEGA-CD版と言うことでビジュアルシーンを全部で 12～13 シーンぐらい新たにつけ加えています。その絵コンテをうちのスタッフが描いているんですが、それを木村明広さんと飯さんに見ていただいて、いろいろ直してもらっています。原作者自らタッチしています。原作者が直接タッチしているというのは大きなセールスポイントですね。

ゲームとサウンドの融合を

――ポリドールといえばレコード会社。サウンドのほうも他に比べ力がかかると思いますが？
堀尾　サウンドに関しても、「アルシャーク」では湯川とーべんなどの有名ミュージシャンを使ってやってもらっています。レコード会社がゲームを作るわけですから音もかなり凝ってますよ。作曲は佐藤天平がやっています。実は彼は、ビクターさんから出ているパソコン版の音楽ＣＤも手がけているのですが、MEGA-CD版はまったく違ったアレンジでハードロック一色、ヴァン・ヘイレンみたいにしました。それから、エンディングまでたどり着いた人へのオマケとしてAKEMI、EMI&NAHOMIの３人の女の子たちの曲が彼女たちの取り込み動画とともに入れるつもりです。とにかく、生音で容量のかなりの部分を埋めています。音にかなりの比重がかかっているということです。
笠原　そうですね。当社は、ポリグラムという会社が母体になっていてレコード業界では世界最大です。ただ、今まで音楽業界のことしかやらなかった。最近になって音楽ビデオは作りましたが、ほとんど他業界に手を伸ばさなかったんです。そんな中でポリグラムは、音楽関連の出版やビデオだけで伸びてきた会社なんです。そして３～４年前から他の分野へもチャレンジしようということになりました。我々は、音楽関連の会社ですから、いいサウンドを作る能力もありますし世界的にも有名なアーティストを抱えている。それをうまく合体させれば、従来のソフトメーカーとは違ったものが作れると思っています。もちろん、ゲームは内容がよければいいわけでレコード会社であってもそうでなくてもいいわけです。ただ、プラスアルファで音楽と言うものを持っているということです。今回は移植作ですが１年以上の時間がかかっている。もちろんクオリティを追求しているということもありますが、発売後も長くスタンダードに売れてくれればいいと思っています。我々の業界の例などを見ていると、制作期間と作品の息の長さというのはイコールなんじゃないかなと思います。やはり急いで作ったものはライフサイクルが短い。
――今後の目標は？
鈴木　最終的にはオリジナルの大作を作りたいですね。その間々でいくつか手がけながら、徐々にサンドストームのゲームはいいと言われるような評価を地道に積み上げていきたいと思います。
堀尾　他機種もやりますが、できればCD-ROMマシンでジョージ・ルーカスとかスピルバーグみたいなエンターテインメント作品を作っていきたいと思ってます。最後に「アルシャーク」、ぜひ買ってください（笑）。絶対期待を裏切らないソフトになると思います。

SAND STORM

堀尾裕樹さん
営業本部　販売促進部主任。「アルシャーク」の仕掛人でもあるプロデューサー。もともと音楽プロデューサーなのだが、ゲーム好きがこうじてゲーム部門の設立を会社に進言して実現してしまったスゴイ人。

鈴木博之さん
営業本部　販売推進部本部長。新生サンドストームレーベルを取りしきる人。きっちりとしたゲームを作っていって、ブランドのイメージを定着して行きたいと語る。

サンドストーム一押し！　AKEMI,EMI&NAHOMIもよろしく！

なんとまあ、サンドストームはゲームを作るのみならず、美少女ユニットまでデビューさせてしまった。写真の３人組がそれ。左から相生恵美ちゃん、田端奈穂美ちゃん、そして鎌田朱美ちゃんだ。なぜか、３人とも名前に美がつくが、奈穂美ちゃんは「アルシャーク」のヒロイン、ショーコ役をゲーム中で演じてるし、朱美ちゃんと恵美ちゃんはバーディーソフトの「ビーストIII」のサントラCDで歌を歌っているぞ。ゲーム発のアイドルとして要チェックだぞ！

EMI　NAHOMI　AKEMI

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)

NôKONE PRESS

のーコネ新聞

Vol.1 4月8日木曜日 1993年(平成5年)

企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE 210 CHAMBOARD HIROKO 17-5 OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力:BEEP! MEGADRIVE

第00001号(月刊?) ©COMPILE 1993

発行の辞

え～、毎度おさわがせしておりますコンパイルでございます。このたびわが社は「ぷよぷよ」の大ヒットを機に、一気に世界征服をもくろまんと、ついに『のーコネ新聞』を発行することとなりました。カーバンクルも笑ってます、踊ってます。ああ、コンパイルフリークが増えるといいなぁ……。

発売決定! GG ALESTEⅡ 今度は幻じゃないぞ!

数々のハードでアレスタを出しているコンパイル。そんな中の1つ、ゲームギアで'91年に発売された「GG ALESTE」の続編、「GG ALESTEⅡ」の発売が決定された。

諸事情により前作は幻(笑)のシューティングとか称されて、もう続編とかは絶対作んねーだろーなーと思ってたら、お上のほうから制作の命が下った。こりゃもうやるしかってんで、反省点とか強化部分の考慮とかをさっそく始め、師走の寒い時期、いよいよ開発は開始された。もう襲ってくんなよ! 諸般の事情(笑)!!

GGAⅡはこんなゲームになる

縦です、縦。タテシュー(笑)。見ためは前作とほぼ同じ。ただ、システムに大幅な変更があるぞ。今回はボムが使えるようになって、爽快感が増してるのだ。もう、ボム関係の表現はとっても気持ちいいぞ。口止めされているので、詳細は言えないが(笑)。

また、武器関係のパワーアップも健在だ。例の「P」を集めて、というアレね。サブ・ウェポンだってちゃんとあるぞ。中でもハンマー・ホークがこれまた、スゴく気持ちいい武器なんだぞ。

ちなみに構成は、全6面+αの内容になる予定。正式な価格、発売日が決まるのはもっと先かな(夏ごろという声も……へへ)。まぁ、もうしばらくしたら正式に発表になると思うから注意してみてや。

なお、今回のスタッフだが、企画・デザイン等は、前作もやった俺が担当していて、プログラムのほうは「電忍」のメイン・プログラマー、TAKINがやってるぞ。TAKINは「電忍アレスタ」での経験を生かして、さらなる個性的凝りようを見せてくれそうだぞ!(プリン事件を参照な)

これがGGAⅡの世界観だ

今回の敵は組織的なものじゃない。ただ、漠然と寄生生物だったりする。コイツは宇宙や地上のいろんなものに融合して人類に迫るぞ。ノリ的にはMSX2版の「アレスタ2」に近いかな。だから、わりとサイバーなビジュアルになっている。

肉の海にのまれた都市や異形のスフィンクスなどが背景を流れるので結構キモチ悪いかもね。前作をやった人ならわかると思うけど、最終面のノリが今回はずっと続くと思ってもらえりゃええかな?

やったぜハニー! 制作途中、屈強中間報告だー!

今回、メインプログラマーのTAKINは俺を驚かせ続けているぞ。
ぃやったぜ、ハニー!
「なんやねん、たっくん。これメガドラちゃうぞ。なんでそんなに敵が出てんねん」「GGの方が単純だよ(なにがやっ!)。いっぱい弾も出てくれて、なんかうれしいなぁ(微笑)」

そんな会話を続けながら毎日は過ぎてるのだ。前作を上回るスケールであることは間違いなし! 今回は魅惑のボーナスステージもつくんだぞ。なんと、○○○なのだ。音だって続々完成中。曲は、ええよ。ほんま。

主人公、アリス(新人)はこんなおねえさんだ!

今回の主人公、アリス(本当は主人公って自機なんじゃねーの? 実は)ですが、エリィちゃん(前作の主人公)とちゃいます。エリノアは飽きちゃったよ……(笑)。というのはウソだけど、ここらで新しいのもいいかな?と思って設定してみました。

アリス・ファイファー・ワイゼン 22歳。統合軍中尉。英雄エリノア・ワイゼンの従姉妹で(安直)エリノアに劣らぬ飛行機乗りの腕をもつ……。

という女性です。外見などはイラスト参照のこと。

アリスはエリノアとは好対象の性格で、ボーイッシュなエリノアに対し、もの静かなキャラクターです。だから気が合うんだろーな。2人は。

才能においても、エリィは天才型。アリスは秀才型ということになる(裏設定ではエリノアはやっぱりスゴい奴っちゅーことにしてある。アリスに技術しこんでたとか、いろいろと)。

で、もちろんアリスが出てくるデモなどもゲームに入る予定。デモも予定では結構たくさんあるかな? エリノアも絡んでくるかもしれないね。間接的に(まわりくどー)。

余談ですが……

GG ALESTEの裏設定、ワイゼン家の秘密(笑)などをそのうち公表するかもしれないぞ(変わった形でね)。だいたい制作の際に、立てた設定とかすげー量だもんなぁ。まぁ、それは希望が多かったらってことで。

では、今回はこれで終わり。エリノアのワンフーの人、ごめんね。他のアレスタでの登場を待ってくれ。じゃあ。

GG ALESTE 2070 ALICE.

特報？ あの「ぷよぷよ」のキャラ発祥ゲーム
「魔導物語1-2-3」がゲーギアに移植か!?

昨年11月、ゲームセンターで衝撃的なデビューを飾って以来、メガドライブ、ゲームギア、さらにはPC98とつぎつぎに登場した究極の落ちモノ対戦パズル「ぷよぷよ」だが、ますますぷよ熱は高まるばかり。最近では、食堂のおばちゃんや八百屋のおじちゃんなどなど老若男女を虜にしていると聞くぐらいだ(ウソ)。

さて、「ぷよぷよ」の人気の秘密は、単純にして奥深いゲーム展開があげられる他、登場キャラがめちゃカワユイ点にもあるようだ。主人公のぷよ、アルル、カーバンクルはもとより、あの憎っくき敵キャラさえも多くのファンを獲得しているんじゃないかな？

ところで、このキャラ達が「魔導物語1-2-3」のキャラであることは、知る人ぞ知るところ。コイツは3年前にMSX版、翌'91年には98版で発売され、ロングセラーを続けている名作中の名作ソフトなのだ(宣伝！ この秋には、第2弾「魔導物語A・R・S」が発売される予定)。

で、それでだ。この「魔導物語1-2-3」が、なんとゲームギアに移植されるかもしれないのだ。発売時期やどういった形になるかは今のところ未確定だが、ぷよぷよフリークにとっては見逃せない一品であること間違いなし。乞う、ご期待！(おおっと、そうこうしてるうちに新作リストに載ってるぞ)

グレートT島のグレートDAYS

いきなり過激に始まったグレートな4コマ。続くかすぐに終わるかはみんなの反応しだい。う〜んグレート。

PUYO PUYO PRESS ぷよぷよ新聞

大好評、大盛況のうちにぷよぷよキング争奪戦ついに終了!!

16万8945通(ウソ)もの応募をいただき、おおいに盛り上がった〝ぷよキン〟のオーラスだよ!!

3カ月半にわたってご愛顧いただいたぷよぷよキング争奪戦も、いよいよキング決定となった。こういった企画って尻切れトンボ的になることもあるけど、このコーナーは回を追うごとに応募数も増え、「ぷよぷよ」症候群蔓延のきっかけになったんじゃないかと、ちょっと自負している。なお、入賞者への商品発送は約1カ月内に行う予定なので、お楽しみに待っていてね！

第1回(12/18〜1/7)結果

ぷよぷよマスター　662,672点 東京都 柴田共則さん
上級ぷよぷよプレイヤー　412,044点 広島県・中本泰然さん
345,325点 大阪府・岡本利広さん
344,198点 千葉県・作田めぐみさん
339,333点 千葉県・石田孝さん
311,257点 神奈川県・太田浩太郎さん
中級ぷよぷよプレイヤーは東京都の佐々木幸市さん、千葉県の高田昭一さんほか8名、初級ぷよぷよプレイヤーは愛知県の飯塚孝行さん、大阪府の伊藤和郎さんほか28名です

第2回(1/8〜2/7)結果

ぷよぷよマスター　932,652点 東京都・廣野龍介さん
上級ぷよぷよプレイヤー　704,943点 秋田県・浅田浩さん
624,628点 北海道・和田修一さん
527,851点 広島県・石井仁さん
465,168点 北海道・村上広明さん
414,255点 栃木県・武井剛さん
中級ぷよぷよプレイヤーは群馬県の矢内丈裕さん、愛知県の西脇学さんほか8名、初級ぷよぷよプレイヤーは北海道の松原康晃さん、新潟県の板垣哲二さんほか28名です

第3回(2/8〜3/20)結果

ぷよぷよマスター　1,615,754点 東京都・平野崇さん
上級ぷよぷよプレイヤー　1,192,184点 群馬県・小林伸行さん
1,167,803点 大阪府・中田雅則さん
1,150,236点 群馬県・阪本良司さん
1,116,133点 福井県・遠藤敏彰さん
1,105,547点 東京都・佐藤和敬さん
中級ぷよぷよプレイヤーは群馬県の荒井政義さん、福岡県の有田好伸さんほか8名、初級ぷよぷよプレイヤーは東京都の下地寛武さん、鹿児島県の萩原清己さんほか28名です

そして総合チャンピオンぷよぷよキングは

1,708,987点 東京都・柴田共則さん

総評　応募当初の予想では、80万点が限界かと思いきや、2倍以上の点数によって幕を閉じられてしまいました。発電所に売り渡して、小遣い稼ぎをしたいほど凄しいこのエネルギーを、もっとムダ使いして、ぷよを楽しんでほしいです。(森田名人)

ぷよずらんど by コンパイル

大人気のうちに終わってしまった(らしい)〝ぷよずらんど〟。どうせなら全キャラの漫画が見たかったなぁ〜。ちぇっ。

【のーコネ新聞へハガキを出せ！ いや出してください】いきなり予告もなしに始まっちゃった㈱コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言など、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には素敵な粗品(？)をあげるぞ。

サンタからのうれしいニュース 7月にサンタより性能バツグンのMD用S端子ユニットを発売予定ご期待下さい。

SEGA 専門店 全商品税込!! サ★ンタ

ファイナルファイト4/2, 餓狼伝説4/23, ついにストリートファイターII'も6月発売決定!! メガドラの本領発揮だぜ!! うれしい……。

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4丸石ビル

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおススメ 特別コーナー セット価格

Ⓐ3本で3,000円	Ⓑ3本で5,000円	Ⓒ3本で6,000円
アートアライブ	ゲイングランド	アークスオデッセイ
A列車で行こう	コラムス	SDヴァリス
ゴーストバスターズ	三国志列伝	エイリアンストーム
サンダーフォックス	シャイニング&ザ・ダクネス	ギャラクシーフォースII
斬	シャドー・オブ・ザ・ビースト	キングコロッサス
シャドーダンサー	ジョーモンタナI	スーパーモナコGP I
太平記	ジョーモンタナII	スーパーモナコGP II
バトルゴルファー唯	スパイダーマン	ストームロード
ブルーアルマナック	ダブルドラゴンII	ゼロウィング
フェリオス	ディノランド	ソーサルキングダム
ブロックアウト	デビットRバスケットボール	ソニックI
ファステストI	トージャム&アール	ターボアウトラン
ファンタジア	ドッジ弾平	ドナルドダック
ポピュラス	バハムート戦記	忍者武雷伝説
まじかるハット	ひょっこりひょうたん島	バトルマニア
ムーンウォーカー	ボナンザ	港のトレイジア
メガトラックス	マスターオブモンスター	夢幻戦士ヴァリス
モンスターレア	モンスターワールドIII	CDアーネストエバンス
GGエターナルレジェンド	レッスルウォー	CDクイズスクランブル
GGギアスタジアム	レンタヒーロー	CDソルフィース
GGザ・プロ野球	ワニワニワールド	CD天下布武
売切れゴメン// お早めに!	GGアーリエル	CDノスタルジア
	CDヘビーノバ	CDフェイエリア

新作コーナー

タイトル	価格	タイトル	価格
蒼き狼と白き牝鹿〈ジンギスカン〉3/25	9,000円	NBAバスケット 4/2	6,200円
スプラッターハウスIII 3/19	4,600円	ウルトラマン 4/9	4,000円
ドラエモン 3/26	4,600円	PGAゴルフ2 4/16	7,000円
餓狼伝説 4/23	6,500円	デザートストライク 4/23	6,200円
Jリーグストライカー 4/23	6,200円	メガロマニア 4/23	6,200円
ゴールデンアックスIII 5月	4,600円	ガントレット 4/末	5,500円
アウトラン2019 3/26	6,200円	ストリートファイターII' 6月	☎

メガドライブソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	3,800円	カース	1,500円	サイオブレード	2,800円
アークスオデッセイ	3,000円	カメレオンキッド	2,000円	サンダーフォースIII	3,000円
アドバンスド大戦略	4,000円	ガイアレス	2,800円	サンダーフォースIV	4,800円
ART ALIVE	2,000円	ギャラクシーフォースII	2,800円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アトミックロボキット	2,000円	球界道中記	2,800円	サンダーフォックス	1,500円
アローフラッシュ	2,000円	究極タイガー	2,000円	三国志	2,000円
アンデッドライン	4,800円	キングコロッサス	3,000円	三国志II	5,800円
ヴァリスIII	2,800円	キングサーモン	4,600円	新～夜叉円舞曲	1,800円
ヴァーミリオン	2,000円	空牙	3,800円	G-LOC	4,600円
ヴィクセン357	5,800円	クラックダウン	2,000円	シーザーの野望II	4,800円
ウィプラッシュ	1,500円	グランドスラム	4,500円	シャドーオブザビースト	2,000円
ヴェリテックス	2,000円	クライング	3,800円	シャドーダンサー	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	グラナダ	2,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クルーボール	4,600円	シャニングフォース	3,800円
エアーマネジメント	9,000円	クールドバスター	4,800円	邪神ドラクリス	2,000円
エイリアンストーム	2,800円	グレイランサー	5,200円	ジャンクション	2,000円
A列車で行こう	2,000円	ゲイングランド	2,000円	上海III	4,000円
エグザイル	3,800円	コラムス	2,000円	ジュエルマスター	2,000円
SDヴァリス	2,800円	ゴーストバスターズ	1,000円	Jリーグサッカー	5,500円
FIサーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスII	2,800円	JUJU伝説	3,000円
エレメンタルマスター	3,000円	サイドポケット	5,500円	将棋の星	3,000円

メガドライブソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格
ジョーモンタナF	2,000円	バトレイバー	4,800円
ジョーモンタナII	2,000円	バハムート戦記	2,000円
ジノーグ	2,800円	バーニングフォース	2,800円
修羅の門	3,800円	ビーストウォリアーズ	3,800円
重装機兵レイノス	2,800円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
紫禁城	2,800円	プロフットボール	4,600円
スーパーH・Q	3,800円	プロホッケー	4,600円
スーパーモナコGP	2,800円	ふしぎの海のナディア	4,800円
スーパーモナコGPII	3,800円	ファステストI	2,000円
スプラッターハウス2	3,800円	ファンタジア	2,000円
スペースハリアII	3,000円	ファイヤムスタング	3,000円
スライムワールド	3,800円	ファンタシスタIII	2,000円
ストライダー飛竜	4,200円	フェリオス	1,500円
ストームロード	2,800円	ぷよぷよ	3,300円
ストリートスマート	3,800円	ブルーアルマナック	2,800円
スーパーエアウルフ	3,000円	ブロックアウト	2,000円
スーパーハイドライド	2,000円	ヘビーユニット	2,000円
スタークルーザー	2,800円	ペーパーボーイ	4,500円
スパイダーマン	2,000円	ベアナックル	3,000円
スペースインベーダー	1,500円	ベアナックルII	5,500円
ゼロウィング	2,800円	ヘルファイヤー	2,000円
セイントソード	2,000円	北斗の拳	3,000円
戦場の狼II	2,800円	ポピュラス	2,000円
ソニックI	2,800円	ボナンザブラザーズ	2,000円
ソニックII	4,600円	ホリフィールドボクシング	3,800円
ソーサルキングダム	2,000円	マスターオブモンスター	2,000円
大航海時代	6,000円	マスターズゴルフ	2,800円
ダブルドラゴンII	3,000円	まじかるタルるートくん	2,600円
ダイナマイトデューク	3,000円	まじかるハット	1,500円
太平記	2,000円	マジンサーガ	4,600円
ダイナブラザーズ	5,800円	マスターオブウェポン	2,800円
大魔界村	3,000円	マーベルランド	2,800円
ターボアウトラン	3,600円	魔物ハンター妖子	2,800円
タスクフォースEX	3,000円	港のトレイジア	3,000円
タズマニア	3,800円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
ダーナ	3,000円	ミッキーマウス	3,000円
チェルノブ	4,800円	ミッキー&ドナルド	4,600円
ちびまる子ちゃん	2,800円	武者アレスタ	4,500円
ツインクルテール	4,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
TMNTシュレッダー	4,600円	ムーンウォーカー	2,000円
デンジャラスシード	2,800円	メガトラックス	2,000円
ディックトレーシー	1,500円	モンスターレア	1,000円
ディノランド	2,000円	モンスターワールドIII	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円	ヨーロッパ戦線	9,600円
デビッドRバスケットボール	2,400円	乱世の覇者	5,900円
トッププロゴルフ	4,800円	ランドストーカー	4,800円
トージャム&アール	2,000円	雷電伝説	3,000円
ドナルドダック	2,800円	ルナーク	3,000円
ドッジ弾平	2,600円	レッスルボール	4,300円
中島悟のF1ヒーロー	3,800円	レッスルウォー	2,800円
中島F1グランプリ	3,800円	レンタヒーロー	2,000円
中島スーパーライセンス	4,800円	ロードラッシュ	5,500円
忍者武雷伝説	3,000円	ロイヤルブラッド	6,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ロードブラスターズ	2,800円
信長の野望	6,000円	ローリングサンダーII	2,000円
パチンコクーニャン	4,800円	ワードナーの森	2,000円
バッドオーメン	2,800円	ワニワニワールド	2,000円
バットマンリターンズ	4,600円	ワールドカップサッカー	2,800円
バトルマニア	2,800円		
バトルゴルファー唯	1,500円		

メガドライブI メガドライブII ☎/メガドライブプラス1☎

商品	価格	商品	価格
6Bパッド	2,000円	アーケードパワースティック	4,800円
クラスタースティックE'S	4,800円	メガブラスターパッド	2,000円
ビデオ入力コードI	800円	セガマウス 4/23	3,500円
ACアダプター	1,200円	セガタップ 4/23	2,500円

メガCDII 23,000円
さらにおまけでウッドストック付

タイトル	価格	タイトル	価格
バックアップRAM	4,600円	忍者ウォーリアーズ(CD付き)	5,500円
アイルロード	5,500円	ノスタルジア	3,000円
アーネストエバンス	2,800円	ブラックホールアサルトCD付き	4,600円
アネット再び3/30	5,500円	フェイエリア	3,800円
ウッドストック	1,000円	ブライ	4,800円
ぎゅわんぶらあ2	5,500円	プリンスオブペルシャ	3,000円
クイズスクランブル	2,800円	プロ野球CD	5,500円
クイズの殿様	5,500円	ファイナルファイト4/2	6,200円
コズミック・ファンタジー	2,800円	ヘビーノバ	2,000円
3×3EYES6月	6,200円	ゆみみみっくす	5,500円
サンダーストームFX	4,800円	ライズオブザドラゴン	4,600円
シムアース	5,500円	LUNAR	4,800円
シルキーリップ	5,100円	ロードブラスターFX	5,500円
スイッチ4/23	6,200円	ワンダードッグ	3,800円
ソルフィース	3,800円	クラシックディスク4/23	2,200円
タイムギャル	5,500円	アークスI, II, III	☎
ダークウィザード6月	4,600円	幻影都市	5,500円
天舞メガCD	6,900円	CD三国志4/23	11,000円
デトネイター・オーガン	4,800円	ジャガーXJ	6,200円
デス・ブリンガー	4,800円	らんま1/2 4/23	5,800円
デバステイター2/26	5,500円		
天下布武	3,000円		
電忍アレスタ	4,600円		

ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格	商品	価格
チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
スペースハリア3

2,300円コーナー
ウインブルドン

クニちゃんのゲーム天国
ゲーム天国II
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
パット&パター
ハレーウォーズ
バットマンリターーン
ポップブレーカー
プロ野球'92
琉球
レミングス
ドラえもん

2,600円コーナー
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
まじかるタルるート
ミッキークリスタル

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝

シャダムクルセイダー

マークIII・マスターシステムコーナー

マークIII・マスターシステム用ソフトの日本版及び海外版に関してはTELにてお問い合わせ下さい。
欧米バージョンソフトはGGアダプター(3,500円)を使用すればゲームギアで遊べます。

商品	価格
欧米バージョンソフトはアダプターAD300必要	2,000円
ギャラプロ、め組、剣聖伝	0円
アレックスキッド、あんみつ姫、星座さがして	300円
アフターバーナー、熱血甲子園、ロードオブソード	500円
アレスタ、サンダーブレード、忍、ファミリーゲームズ	1,000円
スペースハリア、ダブルドラゴン	2,000円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります)
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00～20:00)
●書留の場合はおつりのないようにお願いします。 ●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

全国400万の格闘ゲーマーに贈るとじこみ付録SPECIAL

餓狼伝説™ VICTORY GUIDE

& 祝 ストリートファイターII' 移植決定記念特別付録 格闘ゲーム大全

待望の格闘ゲーム達がメガドライブにやってきた!!

突然だが断言したい。「いま、格闘モノが一番熱い!!」……事実ここ数年、ゲーム業界は異例の格闘ブームが続いており、アーケードゲームの新作ラインナップは格闘モノが大半を占め、メガドラを始めとする家庭用ゲーム機にも、その影響が次々と及んでいる。そう、ゲーム業界は今まさに〝格闘ゲーム戦国時代〟を迎えているのだっ!!

ところで、このブームのきっかけとなったのが、「ストリートファイターII」であることは周知のとおりだが、今までのメガドラソフトには、スーパーファミコン版「ストII」クラスのような格闘モノがなかったことも事実だ。ゲーセンで対戦に明け暮れる格闘野郎達にとってみれば、こうしたメガドラの現状には少々物足りなさを感じていたに違いない。

しかし、そんな心配はもう必要ない。「ファイナルファイトCD」の完全移植や先月緊急発表された「餓狼伝説」の発売、そして今月ついにベールがはがされた「ストII」といったように、アーケード界で1、2の人気を誇る格闘ゲーム達が時期を同じくしてメガドラに登場するからである。まさに本格的な格闘ブームが、メガドラ界にも訪れているのだ!!

というわけで、今月はこの春一番の注目作「餓狼伝説」を徹底的に分析する一方、後半で格闘ゲームの現状を分析してみた。きたるべきメガドラ格闘ブームに備えようぜ!!

メガドラの対戦型格闘ゲームとしては初のビッグタイトルといえる「餓狼伝説」。デキも満足モノだ。

そしてメガドラユーザーが長年待ち望んでいた「ストII」もついに登場。予約に走れ!

メガドライブ版「餓狼伝説」緊急発売!! 他機種版との違いすべて見せます

世界最強の格闘家を決めるため、アメリカはサウスタウンで年に一度行われる最強武闘会、通称〝キング・オブ・ファイターズ〟。今年もまた、さまざまな思いを胸に秘めた格闘家達がサウスタウンにやってきた。純粋に自分の強さを追い求める者、世界を自らの手に入れようと野望に燃える者、そして父を殺された仇敵に復讐するため参加する者達……。

メガドラ版「餓狼伝説」は、基本的にオリジナルのNEO・GEO版にかなり近い移植作だ。だがそうはいうものの、実際は細かい変更点がいくつかある。そこで今回は、その違いを詳しく紹介していこう。スーパーファミコン版との違いも載せておくので、ぜひ見比べてくれ。

「餓狼伝説」ならではのワンシーン。東のハリケーンアッパーに対し、テリーのクラックシュートが炸裂!! 必殺技の応酬戦は見ものだ。

CHECK 1 「餓狼伝説」ならではのライン移動・攻撃ができるようになった

まず、メガドラ版とスーパーファミコン版の大きな違いを1つ紹介しよう。スーパーファミコン版では削除されてしまった〝2ラインバトルシステム〟だが、メガドライブ版はNEO・GEO版よりも改良された〝2ラインバトルシステム〟が組み込まれている。この〝2ライン〜〟というのは、画面内の手前と奥にキャラクターが移動できるシステムのことだが、メガドラ版は自分からライン移動できるので、キャラクターの動きに左右以外の奥行きが加わり、より立体的な戦いが可能になっているのだ。ライン攻撃をうまく使え!

別ライン上でA、またはBボタンを押すと、相手を自動追尾してライン攻撃を仕掛けてくれる。強くて便利だ。

さらにライン移動もできちゃう

メガドラ版は、プレイヤー側から別ライン上に移動することができるのだ(他機種版はできない)。

NEO・GEO

COM側はライン上を行き来することができるが、プレイヤー側は勝手にライン移動ができない。

メガドライブ

プレイヤーがいつでもラインを自由に行き来できるようになり、戦略性がアップ。

CHECK 2 必殺技コマンドの操作性はピカイチ!! これで必殺技は出しまくりだ

いまや格闘ゲームの〝お約束〟とも言える、レバーとボタンの組み合わせによって繰り出されるさまざまな必殺技。この必殺技の出し方は、『↓↘→とレバーを入れた後にパンチ(A)ボタンを押す』と出るといったものが主流なのだが、ここで問題になるのが必殺技の出しにくさだ。今までの必殺技コマンドは入力を開始してから終了まで素早い操作が必要なため、初心者にはとっつきにくいものだったが、メガドラ版ではコマンドの受け付け入力時間が無制限に設定されているおかげで、必殺技はかなり出しやすいのだ。どんどん出せ。

NEO・GEO

とりあえずは基本

一瞬でコマンド入力を行えないと、必殺技が出ない。ま、強力だから多少出しにくくても許すが。

スーパーファミコン

出にくくてダメです(本当)

オリジナル版よりもコマンド入力部分がかなりシビアに設定されていたため、技が出ない!! 困る。

コマンド受けつけ時間は無制限!

メガドライブ

こんなに出やすくてイイの?

コマンド入力の受けつけ時間の制限は一切なし。正しい順番でコマンドを入力さえしていれば、絶対出るのがメガドラ版だ。ちょっと簡単すぎてウレシイ。

格闘ゲームコラム ポスト「ストII」として大ヒットした NEO・GEO「餓狼伝説」はこんなゲームだ!

「餓狼伝説」は、NEO・GEOの代表作とも言える格闘アクションゲームだ。この作品がヒットした原因は、「ストII」人気が一段落した時期(「ストII'」が出る前)にタイミング良く発表されたことが大きい。ただ、もし「餓狼伝説」が単なる〝ストIIもどき〟でしかなかったら、あそこまでヒットはしなかったはず。では、「餓狼伝説」と「ストII」は何が違うのか? ……簡単に言うと、「必殺技を出したヤツが勝つ!」という〝一撃必殺〟の論理が成り立つ世界、それが「餓狼伝説」なのである。結果的に「ストII」と比べて大味なゲームバランスになってはいるが、〝技が決まったときの爽快感〟は「餓狼伝説」のほうがはる

TVアニメにもなった「餓狼伝説」。一度しか放映されなかったので、見た人は好運だ!?

CHECK 3 同キャラ対戦はもちろん、主人公3人以外どうしの対戦が可能

格闘ゲームの真髄は対戦にあり！　というワケで、主人公３人しか選ぶことができなかったNEO・GEO版に比べるとスーパーファミコン版は主人公以外のキャラを操作して対戦（ただし、片方は必ず主人公キャラ）できるようになっていた。メガドラ版にいたっては、なんと全キャラ使用が可能になったぞ!!。

NEO・GEO
2人協力プレイ
対戦は主人公３人どうしでしかできないが、ＣＯＭキャラを協力して倒すことができる。

スーパーファミコン
主人公を入れた対戦
同キャラ対戦ＯＫ。ただし、ＣＯＭキャラを使う場合は主人公を入れないとダメみたいだ。

必殺技がサクレツ!!

対戦で同じキャラを選ぶと、色違いキャラが登場する。それぞれ違うので確認せよ。

メガドライブ　**すべてのキャラと対戦できる**

対COM戦で技をみがけ!!
ホラホラ、これがメガドラ版ならではの画面だぞ。主人公以外のＣＯＭキャラ対戦もＯＫだ。

ギースVSギースの最強戦!?
裏コマンドを使えば、最後のボスであるギースを操作することが可能。烈風拳の撃ち合いだ!!

CHECK 4 仲間の乱入モードが追加された

チャンピオンバトルモードをプレイしていると、突然プレイヤーが選んだキャラ以外の主人公キャラが試合に乱入し、プレイヤーに戦いを挑んでくる。兄弟対決も夢じゃない！

「ここより先に行くのなら、俺を倒してからにしてもらおうか！」

アンディーで１Ｐプレイ中、突然テリーが乱入。おおっと、一気に兄弟対決の始まりか!?

アンディー対テリーの試合開始。主人公３人も、ＣＯＭが操作することができるのである。

CHECK 5 必殺技コマンドが増加・一部改良

スーパーファミコン版は、主人公以外のＣＯＭキャラを操作できるが、メガドラ版では、このＣＯＭキャラ達の必殺技の出し方が改良されている。新技も増えてウハウハ気分だ!?

ロケットアタック
スーパーファミコン版では使えなかった必殺技も、メガドラ版では使えます。

大車輪脚

トルネードアッパー
「←↙↓↘→Ａ」
↓
〔↙↓↘→Ａ〕

コマンドが省略化され、より使いやすくなったマックスの必殺技。連続アッパーは超強力。

CHECK 6 ボーナスステージはカット、登場キャラも9人のみ……

メモリーの関係上、メガドラ版は他機種版の「餓狼伝説」に比べてカットされたところがいくつかある。登場キャラが２人減ったうえ、ボーナスステージがないのだ。残念……。

幻の登場キャラ2人
棒術の達人ビリー・カーンとムエタイ使いホア・ジャイ。メガドラ版は不参加？

NEO・GEO
ああ、幻のボーナスステージ
Ａボタンの連打で腕相撲ゲームに勝ち残れ。バカバカしくて楽しかった。

かに上。新作「餓狼伝説２」にもこの気持ち良さはしっかり受け継がれていて、相手の体力を半分近くも奪える超必殺技なんてのも用意されている。「２」はゲームセンターで大ヒット中なので、見かけたら必殺技で相手を倒して気持ちヨクなってもらいたい。

ストリートファイターⅡ'
異常な人気を誇る格闘ゲーム。ゲームセンターに行くと、誰かが乱入台でガンガン遊んでいる。最近は女のコもよくプレイしているぞ。

餓狼伝説　宿命の闘い
「ストⅡ」シリーズに次いで有名な「餓狼伝説」シリーズ、その第一作目がコレ。これでアンディーの斬影拳ハメが一気に有名になった。

餓狼伝説2　新たなる闘い
話題沸騰、超必殺技が気持ち良すぎる「餓狼伝説２」。テリーの超必殺技〝パワーゲイザー〟は超ド迫力もの。現在ゲーセンで大ヒット中。

以上をふまえたら次ページへGOGO!!　"最強の男"を決める最強武闘会の始まりだ!!

KING of FIGHTERS
TOURNAMENT "MEGA-BATTLE"!!

4・23「サウスタウン最強武闘会トーナメント」開催にあたって

ようこそ、最強武闘会トーナメントことキング・オブ・ファイターズへ。本大会は、諸君も知ってのとおり、毎年ここサウスタウンで行なわれる最強の格闘家決定戦である。年が経つごとに出場する格闘家の方々のレベルも上がっており、特に去年の決勝戦である対ライデン戦は例年にない素晴らしいファイトであった。今年の大会は期待の新星ことボガード兄弟と、現ムエタイチャンプである東丈らが、激戦が予想されるトーナメントにどうからんでくるかが興味深い。誰が勝つか、君も賭けてみないかね？　フッフッフッフ……。

Geese Howard

最強武闘会主催者
ギース・ハワード市長

1993・4・23…サウスタウンに8人のストリートファイターが結集する!!
FIGHTERS LINE-UP［今大会出場者］

テリー・ボガード	アンディー・ボガード	ジョー・ヒガシ	リチャード・マイヤー	ダック・キング	タン・フー・ルー	マイケル・マックス	ライデン
得意技：バーンナックル／ライジングタックルほか	得意技：斬影拳／昇龍弾／空破弾／飛翔拳	得意技：ハリケーンアッパー／タイガーキック／爆烈拳ほか	得意技：スパイダーキック／ハンズスタンドキックほか	得意技：ヘッドスピンアタック／スクリューアタックほか	得意技：気孔拳／大車輪拳／旋風拳／波動旋風脚	得意技：トルネードアッパー／ガストストレートパンチほか	得意技：ロケットアタック／コブラクランチ／毒霧

〈最強武闘会ルール〉

■試合は全3ラウンドの対戦で行なわれる。2ラウンド先取した者に、勝者として次の試合の挑戦権を得ることができる。

■1ラウンドの制限時間は90カウント。決着がつかないままこのカウントがゼロになってしまった場合は、体力が多く残っているほうを勝者とみなす。ただし、残り体力が同じ場合はドローゲーム（引き分け）とする。

■両者どちらかの体力がゼロになった時点でそのラウンドは終了し、立っている者のほうを勝者とする。ただしダブルノックアウトはドローゲーム（引き分け）とする。

■コンティニューは基本的に3回までとする。

慣れてきたら、残り体力ゲージを満タンのまま相手を倒してみよう。パーフェクトで高ボーナスだっ!!

キャラセレクト

まず、主人公である東、テリー、アンディーの中から1人を選ぼう。初心者だったらアンディーが一番だ。

エリアセレクト

次に、最初に誰と戦うかを選択。後半戦になるほどCOMプレイヤーは強くなる。考えて選択すること。

対戦者決定

さあ試合開始だ。エンディングを見るまでは、全部で8人の敵と戦う必要があるぞ。ガンガンいけ。

ゲーム中の基本操作について

以下に載せた6つのアクションは、全キャラクターの基本操作だ。パンチ・キックは相手との間合いによって変化するので、右以降のページで確認すること。また、ここで載せた必殺技コマンドはすべて敵キャラクターが右にいる場合。敵キャラクターが左側にいる場合は、コマンドが左右逆になるぞ。

パンチ〔A〕
間合いが近いとジャブになり、間合いが遠くなるにしたがってフック・ストレートと変化する。

キック〔B〕
基本はパンチと同じ。遠めの間合いからのキックは相手との間合いを一気に詰めるときに有効。

投げ〔→C〕
相手方向にレバーを入れつつCボタン。各キャラによって投げられる間合いは違うので注意。

ライン移動〔↑〕
↑とCを同時に押すとラインを移動する。相手が別のラインにいるときは↑、A、BでもOK。

防御〔←、↙〕
しゃがみ攻撃はしゃがんで防御、ジャンプ攻撃は立って防御しないとダメージをくらってしまう。

必殺技系
必殺技の出し方は各キャラによってまちまち。必殺技リストを見て覚えることが先決だろう。

ENTRY No.1●テリー・ボガード(STYLE:マーシャルアーツ)

TERRY BOGARD

DATA
BORN:1971.3.15
HEIGHT:182cm
WEIGHT:75kg
BLOOD TYPE:O

ストリートファイトで鍛えたケンカ殺法で本大会の"台風の目"となるか!?

サウスタウンに生まれ、『最強のストリートファイター』と呼ばれた偉大な格闘家、ジェフ・ボガードに育てられた、若きファイター。ジェフ直伝のケンカ殺法に加え、10年の修行によって修得した自己流のマーシャルアーツで今大会の頂点を狙う。接近戦でも離れた間合いでの戦いも得意というオールラウンドな戦い方ができるプレイヤーだが、本当の力はその大柄な体格を利用したパワー殺法にある。ジェフから譲り受けた必殺技バーンナックルは拳に気をためて突進する一撃必殺の技。噂によれば、彼は10年前に暗殺された父ジェフの暗殺犯をつきとめ、その復讐を果たすために本大会に出場したらしいが……。

使うならここがポイント

POINT

斜めジャンプのハイキックと必殺技を駆使して戦うこと。簡単に出せる飛び込み系の必殺技が多いので、必殺技で強引に相手に接近して戦うパターンが使える。唯一使えない必殺技がライジングタックル。タイミングがやけにシビアなので、出したいときに出せない。ジャンプ攻撃してきた相手はクラックシュート(技を出した瞬間は無敵なのを利用する)で迎撃できる。

敵になったらこう戦え

FIGHT

1Pモードでは乱入という形で戦うことになる主人公キャラの1人。対テリー戦の基本は、アンディーの場合は中間間合いから飛翔拳、東の場合は接近してスライディングキックで攻めるというのが使えるパターン。バーンナックルはしゃがみ防御、クラックシュートは防御した後で投げにもっていこう。スキの大きいパワーウェーブは衝撃波を飛び越えつつジャンプ攻撃。

俺はこの大会で優勝して親父のような男になるんだ…!!

テリーの基本戦略……"バーンナックル&クラックシュート待ち"戦法がベスト

相手との間合いを一瞬にして詰められるバーンナックルとクラックシュートをどう使うかがポイントとなる。このふたつの必殺技は途中までコマンド入力が同じなので、右に載せたように必殺技を待機状態にさせておくことが重要だ。相手が近い間合いから飛び込んできたらクラックシュート、遠い間合いから飛び込んできた場合はバーンナックル。問題は、相手がつかつかと近づいてきた場合。パワーウェーブやローキックでけん制しよう。

相手が起き上がるところに、バーンナックルをうまく重ねる。これが対COM戦用の"バーンナックルはめ"。

出るまでのタイムラグがあるパワーウェーブ。使い方によっては重要な対空防御用の技にすることができる。

テリーのジャンプキックは当たり判定が大きい。逃げながらのジャンプキックは、ぜひ多用したいところだ。

必勝テクニック
[↓↙←]入力後、相手の出方を待て

[↓↙←]と入力
上のコマンドを入力後、テリーは後ろにさがる(ガードしている)アクションになるはず。これが待ちの基本状態だ

(A)でバーンナックル

(↖B)でクラックシュート

バーンナックル
(↓↙←A)

ライジング・タックル
(↓↑A)

ストレート
(A・間合い遠)

ジャブ
(A・間合い中)

エルボー
(A・間合い近)

ローパンチ
(↓A)

ダブルナックルパンチ
(↑A)

ハイキック
(↗B)

クラック・シュート
(↓↙←↖B)

パワー・ウェーブ
(↓↘→A)

バックスピンキック
(B・間合い遠)

ヘッドキック
(B・間合い中)

ニーキック
(B・間合い近)

ローキック
(↓B)

ハイキック
(↑B)

パワースルー
(→C)

餓狼伝説ひとくちメモ
【海外版「FATAL FURY」について】「FATAL FURY」は、「餓狼伝説」の海外版のタイトル名だ。直訳すると"宿命の怒り"ってとこか。パッケージイラストも劇画っぽくなっていて、結構カッコイイ。ちなみに、「餓狼伝説2」の海外タイトル名は「FATAL FURY 2」です。安直。

ENTRY No.2●アンディー・ボガード（STYLE：骨法）

ANDY BOGARD

DATA
BORN：1972.8.16
HEIGHT：170cm
WEIGHT：67kg
BLOOD TYPE：A

日本仕込みの骨法を存分に味あわせてやるぜ

東洋の神秘!?　小柄な体から繰り出される破壊的な“骨法”技の数々

使うならここがポイント

POINT

出始めが無敵な上に、なおかつ対空防御にも使える斬影拳で押せ。しゃがみ攻撃（鎧斬拳のほうがスキがないのでオススメ）から斬影拳というパターンで、ギースを除くすべてのCOMキャラに勝つことができる。飛翔拳は当たり判定が大きいので、タンの旋風脚、体の大きいリチャードマイケルに有効だ。中間〜接近間合いから飛翔拳と斬影拳を常に出せるようにしよう。

敵になったらこう戦え

FIGHT

1Pモードでは乱入という形で戦うことになる主人公キャラの1人。このアンディーには、斬影拳で押されるとどのキャラも勝つことは難しい。対COM戦の場合はライン移動でいったん別ラインに逃げ、アンディーが追いかけてきたところをライン攻撃するというのが確実だ。アンディーがしゃがんだら必殺技がいつでも出せるようになった証拠なので、特に注意したい。

テリー・ボガードの弟。幼い頃からテリーとともに父のジェフより格闘技を学ぶが、父ジェフの死後、彼もまたテリーと同じくサウスタウンを出てひとり修行の旅に出てしまう。ただテリーと違うのは、彼は小柄な己の体格を補うために日本に渡り、「骨法」を修得したという点だ。今大会に出場する第一の動機は、「兄テリーに勝つこと」と公言してはばからないアンディー。宿命の兄弟対決、勝利の女神はどちらに微笑むのだろうか……。

また、彼は対決に向けて骨法の失われた技、斬影拳を復活させたらしい。もし彼が“影をも切り裂く技”と呼ばれるこの必殺拳を本当に修得しているのなら、優秀候補は彼が筆頭だ。

アンディーの基本戦略…………常に斬影拳が出せる状態で戦うだけでもかなり強い

必殺技のスキがもっとも少ないアンディーは、対戦においては最強ランクのキャラクターだと言える。すべての必殺技に利用価値があるうえに、お気楽に出せる斬影拳の強さといったら、もう……。基本は、相手とは反対方向下にレバーを入れた、ななめ防御状態。こうしておけば、斬影拳はいつでも出せるようになる。また、蛇脚（しゃがみ足払い）のリーチがかなり長く使えるので、斬影拳＋蛇脚でジワジワと相手の体力を奪っていこう。

必殺の蛇脚がヒット。斬影拳と蛇脚を交互に出すだけで相手の身動きをとれなくするという強力な組み技だ。

上昇中、下降中ともに当たり判定があるアンディーの昇龍弾。これも連発されると、相手は動けなくなる。

飛翔拳はモーションが大きすぎるので、乱用を避けたい。飛翔拳で相手を飛ばし→昇龍弾での攻撃が基本。

必勝テクニック
最強“連続斬影拳（ほとんどハメ技）”

最強のハメ技。相手の起き上がりと同時に斬影拳を連続で入れ続ければいい。

ひたすら「さんえーけんっ!!」

斬影拳（↙→A）
昇龍弾（↓↘→↗A）
砕骨拳（A・間合い遠）
掌底突（A・間合い中）
顎掌打（A・間合い近）
烈脚拳（↓A）
鎧斬拳（↑A）
砲投撃（→C）
空破弾（↙↗B）
飛翔拳（↓↙←A）
竜巻蹴（B・間合い遠）
打顎脚（B・間合い中）
臓破脚（B・間合い近）
蛇脚（↓B）
削岩蹴（↑B）

餓狼伝説ひとくちメモ　【「FATAL FURY」の必殺技①】海外版「餓狼伝説」は、各キャラの必殺技の名前も英語になっている。日本とは意味合いが変わってしまったものもあるので、ここにその一部を紹介しよう。バーンナックル→FLAMING KNUCKLES、パワーウェーブ→NAPALM PUNCH（以下②に続く）

ENTRY No.3●東丈(STYLE:ムエタイ)

JOE HIGASHI

DATA
BORN:1972.3.29
HEIGHT:180cm
WEIGHT:72kg
BLOOD TYPE:AB

若きムエタイ・チャンプ、あの"ハリケーン・アッパーのジョー"が今大会に参加

タイ式キックボクシング「ムエタイ」を使う日本人ムエタイチャンプ。本場のタイに渡ってムエタイ史上最年少のチャンピオンとなってから、以後現在まで一度も負けたことがない。そんな無敗伝説を築(きず)き上げている男が、なぜムエタイ協会からの破門を覚悟で今大会に出場したのか？……理由は単純､「もっと強いヤツと戦いたいから」だ。ともかく、彼がこの異種格闘技戦でどんな結果を残せるのかは注目の的だ。地を這(は)うようなアッパーで真空波を作り出すハリケーンアッパー、全身に気のオーラをまとうタイガーキックなど、豪快な技が多い東。はたして、ムエタイが世界最強であることを証明できるか!?

使うならここがポイント

POINT

地味だけどとにかく使えるのがスライディングキック。やや接近した間合い（スライディングキックが当たるか当たらないかといった微妙な間合い）からスライディングすると、相手は防御するかジャンプで避けるしかない。相手がジャンプしたら投げ、もしくは再びスライディングキック攻撃を続けてみよう。画面端に追い詰めてからのハリケーンアッパーも強い。

敵になったらこう戦え

FIGHT

1Pモードでは乱入という形で戦うことになる主人公キャラの1人。対東戦で勝つコツは、「遠めの間合いを保つ」ことにある。相手が離れてしまうと、東はハリケーンアッパーでけん制するしか有効な手段がないからだ。ハリケーンアッパーをテリーのクラックシュートやアンディーの昇龍弾で飛び越えつつ、同時に攻撃というのが基本パターン。接近されると危険だ。

フーッ、あんた強いぜ!!
俺が戦った中で一番だぜ

東丈の基本戦略……………… カギはスライディングキックにあり。最後まで攻めきることが課題だ

東は、3人いる主人公の中で一番操作が難しいと言われているキャラクターである。これは、他の2人に比べてキャラ特性が「攻めていかないと真の強さを発揮できない」ためだ。スライディングキックがかなり強いので、この連発だけでアッサリ勝てることもあるが、タイガーキックで相手の懐(ふところ)に飛び込んで、そこから連続で攻撃できるようにならないことには、東を使うウマミが出てこない。使いこなすほどに強くなれる上級者用キャラだ。

接近戦では最強!?　対戦ではスライディングキックで突っ込んでから、投げにいくのが使えるパターンだ。

対空防御や奇襲攻撃に使えるスラッシュキック。遠めの間合いからいきなり出されると防ぐのは難しい。

主人公3人の中で投げの間合いが一番広いのが東。相手がスライディングキックを警戒したら投げてしまえ。

必勝テクニック
ハリケーン&タイガー直前で前進

(←・↓・↘・→)入力後…

テリーとは逆に、前進しながら、必殺技にももっていけるのが東の特徴。攻め重視のパターンだ。

(A)でハリケーンアッパー

(↗B)でタイガーキック)

タイガー・キック
(↓↘→↗B)

ハリケーン・アッパー
(←↙↓↘→A)

鉄拳突き
(A・間合い遠)

正拳突き
(A・間合い中)

肘打ち
(A・間合い近)

肘打ち
(↓A)

拳落とし
(↑A)

首投げ
(→C)

スラッシュ・キック
(↙↗B)

爆烈拳
(A連打)

回し蹴り
(B・間合い遠)

腹蹴り
(B・間合い中)

膝蹴り
(B・間合い近)

スライディングキック
(↓B)

飛び膝蹴り
(↑B)

餓狼伝説ひとくちメモ　【「FATAL FURY」の必殺技②】(①の続き) ライジングタックル→SCREW DRIVER、斬影拳→ELBOW SMASH、飛翔拳→FORCE WAVE、空破弾→ACROBAT KICK、スラッシュキック→FLAME KICK、爆烈拳→DRAGON PUNCHなどなど。海外版の必殺技名も結構イイでしょ？

ENTRY No.4●リチャード・マイヤー〔STYLE：カポエラ〕

RICHARD MYER

DATA
BORN：1962.2.22
HEIGHT：185cm
WEIGHT：79kg
BLOOD TYPE：O

誇り高きカポエラの戦士、芸術の域にまで高められた蹴り技で世界を狙う！

私の足から逃げ切ることはできませんぞ！

使うならここがポイント

離れた間合いからパトリオットローリングアタックを連発すること。クラックシュートなどの強力な必殺技はともかく、この攻撃を通常状態でかわすのは難しい。意外に使えるのがハンドスタンドキック。アンディーや東をはじめとする〝飛び道具を持つキャラ(ただし、テリーのパワーウェーブはハンドスタンドキックの状態でもジャンプで飛び越せる)〟以外には有効だ。

敵になったらこう戦え

1Pモードでは「パオパオカフェ」に登場するキャラクター。対COM戦ではパトリオット〜をそれほど多用しないので、必殺技で押していけばなんとかなる。テリーならクラックシュート、アンディーなら斬影拳、東ならスラッシュキックというように、離れた間合いから飛び込む必殺技を使っていこう。ジャンプ中のマイヤーは強いので、空中戦で戦おうとは思わないこと。

攻撃の中心を「蹴(け)り」においた格闘技「カポエラ」の名手。リチャードはもともと、足技最強のカポエラを全世界に広めるためにサウスタウンにやってきた格闘家である。

毎年キング・オブ・ファイターズに参加する名物オヤジ(？)でもあるが、サウスタウンの人々にとっては、人気料理店「パオパオ カフェ」の経営者として知られているようだ。武闘会優勝の経験はないものの、リチャードの繰り出すカポエラは〝最強の格闘家〟を狙える資質を十分に持っている。リズミカルに繰り出される蹴りの重さは予想以上のものがあるうえ、変則的なカポエラの攻撃は対戦者を必ず苦しめるはずだ。

リチャード・マイヤーの基本戦略……〝人間パトリオットミサイル〟を相手から離れて撃ち込め

リチャードの攻撃は、そのすべてが足技のため、リーチが長いのが一番の特徴だ。ダブルハイキックで相手をけん制しつつ、飛び込んできた相手をニッパーキックやスパイダーキックで迎撃(げいげき)しよう。間合いが遠めの時はパトリオットローリングアタックで画面の左右を移動し、相手にゆさぶりをかけると良い。全体的に必殺技が強いので、必殺技をメインにした戦いを心がけるべきだろう。ちなみに、ローキックは遅くて使えないぞ。

長い足をブン回して画面中を飛び回るパトリオットローリングアタック。これを迎撃するのは至難のワザだ。

やや遠めの間合いからダブルハイキックを連発。対戦キャラの相性によってはザクザク入ったりもする。

飛び道具を持った相手にハンドスタンドキックは禁物。次の瞬間、飛翔拳にヤラれることは目に見えている。

必勝テクニック
対空防御はスパイダーキック

天井につかまって足をふりまわすスパイダーキックは、パオパオカフェ以外のステージでは対空防御技に変化する。相手の戦法に合わせてうまく使い分けよう。

空高く飛んでいくリチャード。見た目はちょっとマヌケだが、強力な対空技だ。

対戦相手の真上でスパイダーキック。対ライデン戦で有効。

スパイダーキック(↑↓B)

パトリオットローリングアタック(↓↘→B)

ダブルキック(A)

ハイキック(B・間合い近)

ローキック(↓B)

ティップアップスロー(→C)

バック転(←→)

ハンドスタンドキック(↓↙←B)

ダブルハイキック(B・間合い遠)

ダブルキック(↓A)

ニッパーキック(↑A(B))

餓狼伝説ひとくちメモ 【主人公3人の秘密データ？】「餓狼伝説2」で明らかになった、テリー達の隠されたプロフィール。それによると、テリーの趣味はビデオゲーム／アンディーは納豆スパゲティーが好き／東の好きな音楽はド演歌……とまあ、見かけからは想像できない人達なのであった。ショック!?

ENTRY No.5●ダック・キング（STYLE：マーシャルアーツ）

DUCK KING

DATA
BORN：1967.2.2
HEIGHT：179cm
WEIGHT：62kg
BLOOD TYPE：B

"戦うリズムマシン"、天才的な格闘センスを持つ本大会のダークホース的存在

ダック・キングはその昔、ストリートファイトでテリー・ボガードに惨敗（ざんぱい）した苦い経験がある。この敗北以来、彼は〝打倒テリー〟を自分の胸に誓（ちか）ったのである。その後のダックは、テリーに会うためにあらゆる格闘技大会に出場しているほどだ。今大会のダック対テリー戦は、まさに〝宿命の対決〟といえよう。幼い頃から慣れ親しんだストリートダンスとマーシャルアーツをミックスしたダック独特のリズミカルな戦法と、テリーのケンカ殺法は、はたしてどちらが上なのか……!?

その風貌（ふうぼう）に似合わず、古風なストリートファイター精神をもつダックは、今大会のダークホース的存在になるかもしれない……。

使うならここがポイント

ダックは戦い方のバリエーションが豊富だ。必殺技のヘッドスピンアタックが使えるのはもちろんのこと、フライングハイキックやミドルキック、トドメのスライディングキックなど蹴り技がとにかく使える。タイミングさえ合えば、フライングハイキックだけで勝てることもある。スクリューアタックはライジングタックル同様出しにくいので実戦で使うことはないだろう。

敵になったらこう戦え

１Ｐモードでは「ウエスト　サブウェイ」に登場するキャラクター。対COM戦で離れた間合いからパンチやキックでけん制すると、ヘッドスピンアタックで攻撃してくる。つまり、このヘッドスピン～を封じるような攻撃をすればだいたい勝てるのである。テリーのバーンナックル、アンディーの飛翔拳が有効だ。飛び込み攻撃は強いので、きちんと立って防御しよう。

ダンスで勝負してやってもいいんだぜ、ベイビー!!

ダック・キングの基本戦略………ヘッドスピンアタックで奇襲をかけつつ、スライディング攻め

１発１発の攻撃力はそれほどではないが、スピーディーな攻撃で、スキのない動きを見せるダック・キング。主人公キャラに次ぐ多彩な技もさることながら、強力なスライディングキックとフライングハイキックは、対戦で使うとかなり面白いキャラになる。実際のプレイでは、ヘッドスピンアタックをどう使うかが勝敗のカギとなるだろう。この攻撃は、相手にガードされても自動的に別のラインへ逃げられる攻防一体の必殺技だ。ぜひ多用を。

必勝テクニック
スライディングで相手をハメろ

ダックのスライディングキックの使い方は、東とほぼ同じだと思っていい。対ＣＯＭ戦では、このスライディングを使ったハメパターンがある。相手の着地を狙えば確実に倒せるぞ!!

東のスライディングキックよりもスキが少ないので、多少の相打ちは気にせずガンガンすべって攻撃しよう。

ワンテンポ遅れて足が出るため、防御がしにくいダックのフライングハイキック。攻撃ボタンは早めに押せ。

ダックの影に注目。ヘッドスピンアタックをガードされたときは、別ライン上に自動的に逃げてくれるのだ。

キャノンボール・アタック（←→B）

スピンナックルパンチ（A・間合い遠）

ナックルパンチ（A・間合い中）

エルボー（A・間合い近）

アンダージャブ（↓A）

フライングハイキック（↑A）

バックドロップ（→C）

ヘッドスピンアタック（↓↘→↗B）

スクリューアタック（↑↓A）

バックスピンキック（B・間合い遠）

ミドルキック（B・間合い中）

ニーキック（B・間合い近）

スライディングキック（↓B）

フライングハイキック（↑B）

餓狼伝説ひとくちメモ
【君は真のエンディングを見たか……？】ギースを倒すとエンディングになる１Ｐモード。このエンディング、実は２通り用意されている。ゲームレベルをNORMALかHARDにして、かつコンティニューを１度も使わずにクリアすると、本当のエンディングが見られるぞ。ガンバレ!!

ENTRY No.6●タン・フー・ルー(STYLE:太極拳)

TUNG FU RU

DATA
BORN:1924.4.14
HEIGHT:163cm
WEIGHT:46kg
BLOOD TYPE:A

中国3000年の歴史から生み出された太極拳、その秘奥義がいまここに明かされる!?

ほっほっほっ、あんたにはワシの真似はでききんじゃろ

使うならここがポイント

変身前は、見た目よりもリーチのある気孔拳がオススメ。やや接近した間合いから気孔拳を打つだけでも強い。また、気孔拳は間合いを詰めながら攻撃する"立ち気孔打"とその場で動かずに攻撃する"しゃがみ気孔打"の2種類がある。相手にわからないよう立ち気孔打で近づき、そこから気孔拳を使うという戦法も考えられる。変身後は旋風拳と投げを多用しよう。

敵になったらこう戦え

1Pモードでは「ハワードアリーナ」に登場するキャラクター。体が小さい変身前は、立ち攻撃がほとんど当たらない。飛び込んで攻撃すると反撃されることがよくあるので、しゃがんでキックか必殺技を使おう。変身後は、画面の端でけん制しながら旋風脚がくるのをしゃがんで待ち、旋風脚が終わった瞬間に投げるのもいい。飛翔拳の連続撃ちで相手の攻撃を防げるぞ。

長い間勝負の世界から離れてはいるが、タン氏はかつて太極拳最強の使い手として知られた実力者だ。因縁めいたことに、今大会に初出場するボガード兄弟の育ての親であるジェフ・ボガードに太極拳の奥義を伝授した恩師でもある。ボガード兄弟同様、タン氏もまた10年前のジェフ・ボガード暗殺事件に何らかの関係があるのであろうか……。ともかく、タン氏の使う太極拳の究極奥義『剛霊身』は本大会の見もののひとつ。愛弟子ジェフにも唯一教えなかったこの技は、自らの肉体を瞬時に鋼鉄と化し、すさまじい力を一瞬の間だけ引き出すという禁断の奥義だ。変身後の旋風拳、旋風脚による猛攻は一見の価値ありだ。

タン・フー・ルーの基本戦略………変身してからの強引な攻めで相手を一気に倒せ

タン・フー・ルーはある程度ダメージを受けると巨大化し、出せる必殺技も変化するという特殊なキャラクターだ。小さい時は、やや離れた間合いから気孔拳などで相手の足元を攻め、大きくなった時には旋風脚、旋風拳などの大技で相手にダメージを与えていく。また投げを積極的に狙ってみるのも面白い。ちなみに最初は気づきにくいのだが、タンは小さい時大きい時に関わらず、投げの間合いが全キャラ中一番広いのだ。とにかく投げろ!

変身中は無敵だが、東の爆烈拳をタイミング良く決められると結構ツライものがある。変身直後はまず防御。

気孔打とおりまぜて気孔拳を使うと、相手はいつガードすればいいかがわからない。素早い動きで翻弄しよう。

大きい時のタン・フー・ルーは、全身凶器だ。ダメージをくらいすぎるとまた小さくなってしまうけどね。

必勝テクニック
遠い間合いから一気に投げる

タン・フー・ルーは、対戦で最も恐れられるキャラの1人である。その理由は、投げの間合いがとんでもなく広いからだ。近づかれるとポイポイ投げられてしまうので、対戦者はうかつに中・近距離戦に勝負を持ち込めないわけである。対戦ではこれをうまく利用しよう。

巴攻撃(→C)

射際投(→C)

気孔拳(↓↘→A)

大車輪拳(↓↙←B)

気孔打(A)

気孔打(↓A)

蜂襲脚(↑A)

手刀(A)

肩骨打(↓A)

旋風打(↑A)

旋風拳(????)

旋風脚(????)

腹打脚(B)

蛇打脚(↓B)

後退(??)

脚棒(B)

滑体撃(↓B)

掃襲蹴(↑B)

餓狼伝説ひとくちメモ 【アニメ版「餓狼伝説」を見たか?】見た人は少ないかもしれないけど、去年末に「餓狼伝説　バトルファイターズ」というタイトルでアニメが放映されている。ストーリーは原作とほぼ同じだけど、テリーがタンの"波動旋風脚"でギースを倒す、というように細かな違いが見られる。

ENTRY No.7●マイケル・マックス(STYLE：ボクシング)

MICHAEL MAX

DATA
BORN：1966.9.17
HEIGHT：176cm
WEIGHT：93kg
BLOOD TYPE：A

真の強さを求めた孤高のチャンプ、鷹のように襲いかかるラッシュで相手を叩きのめす!!

次期世界ヘビー級チャンピオンとまで呼ばれたマックスが、なぜルール無用のストリートファイターに身を投じることになったのか。それは、マックスのフィニッシュブローであるトルネードアッパーがあまりにも危険すぎたことが原因だった。この必殺ブローは、その名の通りリング上に竜巻を起こす技である。そのあまりの強さゆえ、世界タイトル戦で彼はこの必殺ブローの使用を禁じられてしまったのだ。このとき、マックスは悟(さと)った。「しょせん、ボクシングはルールに守られたスポーツ。命を賭けた男の闘いではない／」と。それでも彼は２本の拳だけで戦い続ける。ボクサーとしての誇(ほこ)りを背負って……!!

使うならここがポイント

POINT

マックスはアッパーの使い方がカギを握る。画面の端にまで追い詰めてトルネードの連打というのが最高のパターンだが、そこまで持っていくのは結構大変だ。リーチの長いストレートで相手を下がらせつつ、必殺のローパンチを狙おう。このパンチは見ためよりもリーチがあるので、対戦では重宝すること請け合いだ。ガストストレートによる奇襲も忘れずに。

敵になったらこう戦え

FIGHT

１Pモードでは「サウンドビーチ」に登場するキャラクター。主人公キャラでは東がトルネードアッパーに似た必殺技を持っているが、撃ち合うと負けてしまうので注意したい。タイガーキックやクラックシュートの飛び込み必殺技が対マイケル戦の基本だ。対COM戦ではフォーレンロックパンチで飛び込んできたところを防御→すぐ投げる、というパターンが使える。

どうだい俺様のトルネードアッパーの味は!?

マイケル・マックスの基本戦略……… フットワークを使って一気にラッシュ攻撃&トルネードアッパーの嵐

足を使った蹴り技がひとつもないが、そのぶんパンチ攻撃の威力は〝脅威(きょうい)〟のひとこと。特に、真上から降り下ろすフォーレンロックパンチからのラッシュ攻撃は全キャラ中最高の攻撃力だ。ローパンチで相手をころばした後、フットワークで距離を一気につめ、そこからラッシュをかける……これが、マックスの基本的な戦い方である。攻撃が単調になりがちだが、相手がガードをはずしてしまえばこっちのもの。トルネード連発でKＯを狙え。

必勝テクニック
ラッシュ攻撃の一例(3段攻撃)

決まると気持ちイイ、マックスの連続攻撃を紹介しよう。まずフォーレンロックパンチで飛び込み、着地と同時にローパンチ、最後にトルネードアッパーでキメ／ ガストストレートを加えた４段もある。

対空防御としてもかなり使えるアッパーカット。相打ちになってもこっちのほうが与えるダメージがデカイ。

見た目よりリーチが長いローパンチ。これが当たると相手は転ぶ。ここからラッシュ攻撃に持ち込め。

真上から降り下ろすフォーレンロックパンチも強い強い。ガストストレートなどと組み合わせて使おう。

ガストストレートパンチ(←→A)

フットワーク(前進)(??)

ストレート(A(B)・間合い遠)

ジャブ(A(B)・間合い中)

アッパーカット(A(B)・間合い近)

トルネードアッパー(←↙↓↘→A)

フットワーク(後退)(??)

ローパンチ(↓A(B))

フォレーンロックパンチ(↗A(B))

ボンバースロー(→C)

餓狼伝説ひとくちメモ 【「餓狼伝説２」ってどんなゲーム？】現在、NEO・GEOやゲーセンで人気の「餓狼伝説２」。テリー、アンディー、東の３人に加えて新たに５人の新キャラ＋４人のボスキャラが登場し、対戦を重視したゲーム構成になっている。この「２」もメガドラに移植されるといいよね!?

ENTRY No.8●ライデン（STYLE：プロレスリング）

RAIDEN

DATA
BORN：1964.3.3
HEIGHT：202cm
WEIGHT：210kg
BLOOD TYPE：O

裏プロレス界で実力No.1のヒールレスラー、その圧倒的なパワー殺法は一見の価値あり!!

たまんねーぜ、骨のきしむ音はよ！　ガッハッハッハッ

使うならここがポイント

POINT

リチャードのパトリオット～同様、離れた間合いから必殺技のロケットアタックをしかけるのが基本パターン。中間間合いはロングアンダーキックやドロップキックなどの通常技で攻め、必殺技で相手が突っ込んで（もちろん必殺技は防御する）接近戦になった場合は、コブラクランチ→毒霧攻撃という地獄のメニュー（?）を見舞ってやろう。使いこなすとメチャ強い//

敵になったらこう戦え

FIGHT

１Ｐモードでは「ドリームアミューズメントパーク」に登場するキャラクターだが、実は対COM戦では必勝パターンがある。やや離れた中間の間合いからパンチでけん制すると、毒霧を吹いてくる。この毒霧が終わる瞬間にバーンナックル、斬影拳、スラッシュキックを確実に決められるはずだ。ただし画面の端ではけん制しないこと。ロケットアタックが飛んでくるぞ。

ライデンは、もともと「ビッグベア」というリングネームでアメリカのプロレス界で活躍していた正統派レスラーだ。そんな彼が裏プロレス界屈指（くっし）のヒール（悪役）レスラーに生まれ変わったのは、タッグを組んでいた親友の裏切りからだった……。ヒールに転向してからのライデンは、ルール無用の裏プロレス界で大暴れすることになる。もともと実力はプロレス界でもNo.１と言われていただけあって、裏プロレス界の第一人者となるにはそう時間がかからなかったようだ。正統派レスラーの時に培（つちか）ったテクニックと毒霧を使った残虐（ざんぎゃく）プレイの２面性を持つライデンは、まさしく今大会の最有力優勝候補である。

ライデンの基本戦略…………ロケットアタック&毒霧で相手に反撃させないこと

オリジナルのNEO・GEO版では卑怯（ひきょう）（?）なくらい強かったライデンだが、メガドラ版は対戦のバランスを考えてパワーダウンしてしまったようだ。一撃一撃の破壊力はあるものの、スピードの遅さが災（わざわ）いして接近戦では意外と弱い。ただし、中距離の間合いでライデンが使うロケットアタックは最強だ。なにしろ、タイミング次第では相手のガードを突き抜けてしまうのだから！　通常技から締め技や投げ技にどうつなげていくかがポイントだ。

必勝テクニック
毒霧の使い方をマスターせよ

対ＣＯＭ戦でよく使われる毒霧だが、毒霧を吹き終わった後は一瞬のスキが生まれるので、自分で使う時に多用するのは禁物だ。毒霧はたまに使うぐらいがいいだろう。

離れた間合いから相手が飛び込んできた場合は、対空防御として使える。

相手の必殺技（主に飛び道具系）を毒霧で打ち消すこともできちゃうのだ。

毒霧のようなリーチの長い攻撃と、ドロップキックやボディプレスなどの強力な空中技をうまく使うこと。

投げ技のダイナマイトスローよりも、締め技のコブラクランチのほうが間合いが広いことを覚えておこう。

必殺のロケットアタック。簡単に出せてしかも強い。相手のガードをはじき飛ばす間合いを覚えるとイイぞ。

毒霧（←→A）

ロケットアタック（↓↙←A）

ナックルボンバー（A）

ヘッドバッド（↓A）

ボディプレス（↑A）

ダイナマイトスロー（→C）

スウェー（??）

コブラクランチ（??）

ロングアンダーキック（B）

アンダーキック（↓B）

ドロップキック（↑B）

餓狼伝説ひとくちメモ　【好きなCOMキャラと対戦できる裏コマンド】通常、ＶＳゲームのCOM対戦を選ぶと、COMキャラの選択はランダムに決定されてしまう。そこで、２Ｐ側のパッドのCボタンを押しながらCOM対戦（ＩＰＶＳ COM）をスタートしてみよう。COMキャラを２Ｐ側で選べるようになるぞ。

SPECIAL GUEST●ギース・ハワード〔STYLE：古武術〕

GEESE HOWARD

DATA
BORN：1953.1.21
HEIGHT：183cm
WEIGHT：82kg
BLOOD TYPE：B

サウスタウンの支配者であり史上最強の格闘家、本大会に特別ゲストとして出場!?

キング・オブ・ファイターズの主催者であり、史上最強の格闘家でもあるギース・ハワード氏。その彼がもしかすると今大会に出場するかもしれない……。前大会がライデンの優勝に終わって以来、サウスタウンに住む人々は、いつからとなくそんな噂をし始めていた。「次の大会には、ギース様が出るに違いない」と。だが実際は、この噂はデマにすぎなかった。しかし、今大会の内容によっては最強武闘会のタイトルをかけた特別マッチが行なわれてもおかしくはないはずだ。西洋の合理的な格闘技術と東洋の「気」をミックスした彼の古武術に対抗できる者はいるのか!?

使うならここがポイント

通常のVS　PLAYモードでは選ぶことができないギースだが、あるコマンドを入力すれば（下のひとくちメモを参照のこと）実はギースも操作できるのだ。隠れキャラだけあって、その強さは驚異的。対COM戦は烈風拳の連打だけで勝てるし、対人間戦も画面端に追い込んでしまえば烈風拳を連打するだけで勝てる。当て身投げも面白いように決まるぞ。

敵になったらこう戦え

１Pモードでは「ギースビルディング」に登場する最終ボスキャラクター。必殺技だろうが投げだろうが相手のすべての攻撃を投げ返す"当て身投げ"を使うため、まともに戦っては勝てない。そこで使うのが、この必勝パターンだ。まず、やや接近した間合いからしゃがみキックでギースの降龍蹴を誘う。そのスキに背後に回り、着地寸前にしゃがみキック。これで勝てる。

私に勝つなど100年早い!!
そこで一生寝てるがよい

ギース・ハワードの基本戦略……………基本技は最強ランク、当て身投げで必殺技を完全ガード

烈風拳はテリーのパワーウェーブと原理は同じだが、その威力・スピードは格段に上。画面の端でギースの烈風拳を連発すればそう簡単に抜け出すことはできないだろう。ジャンプキックも一度足を出すと着地するまで出したままだし、東やダックのようにスライディングキックまで繰り出せる。基本的に遠めの間合いから烈風拳を出しているだけでも勝ててしまうほど強いのだ。ギースで戦う場合は、圧倒的な力の差を見せつつ勝ちたい。

ギースもスライディングキックを使うことができる。しかもリーチが長いので、相手側は防御するしかない。

強力な降龍蹴(ジャンプキック)。空中戦なら、この技だけでほとんどの通常攻撃に対抗できるだろう。

ギースの回し蹴りは、リチャードのダブルハイキックの強化版のようなもの。中間間合いでの攻防ならコレ。

必勝テクニック
"連続烈風拳"で動きを止めろ

遠くから連発するだけでも強い烈風拳。画面の端に相手を追い詰めてこの必殺拳を連発すればハメ技になる。完璧に決まると、ライン移動をしないと抜けられないぞ!?

ここでコマンド入力

Aを押して烈風拳

烈風拳（←↙↓↘→A）

空　歩（??）

屍破打（A・間合い遠）

回し蹴り（B）

這龍蹴（↓B）

噛龍投（→C）

当て身投げ（?）

昇龍打（A・間合い近）

鎌突拳（↓A）

降龍蹴（↑A(B)）

餓狼伝説ひとくちメモ　【ギース・ハワードでプレイする裏コマンド】VSゲームを選ぶとき、スタート画面のときに１P側のパッドの左を押さえながらスタートボタンを押してみよう。キャラクター選択画面にギースが現れ、プレイできるようになる!!　２P対戦のときは、２P側のパッドも左を押すこと。

対戦で勝て!! 中・上級プレイヤーに贈る「餓狼伝説」アドバンスドテクニック

「餓狼伝説」を1Pモードである程度プレイすると、必殺パターン（アンディーの「斬影拳はめ」など）を繰り出すだけで先に進めることがわかってくるだろう。つまり必勝パターンを作ってしまえば、「餓狼伝説」はそれほど難しくないのである。そこでこのページは、ギースを倒した中級プレイヤー達に向けて〝対戦〟という次なるステップをガイドする。うれしいことに、メガドラ版はすべてのキャラを選べるだけでなく、そのキャラを使って任意のCOMキャラと試合ができるようになっている。まずはCOM戦で腕を磨け！

POINT 1 相手の攻撃をかわすテクを身につけろ

COM戦と対戦の一番大きな違いは、何と言っても「COMキャラは起き上がるときに防御をしない」という点につきるだろう。これがあるからこそ、「バーンナックルはめ」のような〝はめパターン〟が存在していたわけだ。だが逆を言えば、対戦プレイには〝はめパターン〟が通用しない。これは熱いぞ。

ガードが基本

テリーの必殺バーンナックルは、しゃがむだけでかわせる。足払いか投げで反撃しよう。

必殺技の無敵時間を利用

一部の必殺技の中には、出かかりが無敵になっているものがある。毒霧だって通り抜けるぜ。

POINT 2 相手を投げるのも重要なテクだ

COMプレイヤーと違い、人間が操作するプレイヤーはガードが非常に固い。つまり、必殺技で相手の懐に飛び込むだけでは単純に勝てないのである。そこで重要になってくるのが、〝投げ技〟だ。投げをマスターすれば、対戦で一気に強くなれるぞ！

各キャラの投げの間合い

小 ← アンディー、テリー、リチャード、ダック、東、マイケル、ギース、ライデン、タン → 大

相手に接触するくらい近づかないとしないと、アンディーは投げられない。

タン・フー・ルーの場合、この距離で、もう投げの間合いに入っているぞ!!

POINT 3 必殺技を取り入れた効果的なコンビネーション技を4つ紹介

最後に、複数の技を組み合わせたコンビネーション攻撃をいくつか紹介しよう。ただし、これには必殺技よりも正確で素早いレバー操作が必要となってくる。すなわち、これらの連続攻撃を決めるには、かなりの練習と慣れが必要なのである。とは言え、連続技が決まったときの快感はコンビネーション攻撃ならではのもの。下に比較的ポピュラーな連続攻撃を4つ載せておいたので参考にしてほしい。

起き上がりを狙う【パワーナックル】

テリー使いなら必修のコンビネーション技だ。まず、いったん倒れた相手が起き上がるところにパワーウェーブ。当然相手はガードするので、そこですぐにバーンナックル。そしてまたパワーウェーブ……とこの繰り返し。相手の近くで行うべし。

コマンドの先行入力がポイント【着地残影拳】

ジャンプ中や必殺技を出している間でも、次の必殺技のコマンド入力を受けつけることを利用した連続技。右に紹介した技はジャンプ中に［↙→］と入力しておき、着地と同時にA（→は押しっぱなし）で斬影拳というものだ（連続昇龍弾も同じ）。

相手のスキをつけ【タイガースペシャル】

主人公3人のうち、一番投げの間合いが広い東ならではの連続技。タイガーキックで強引に突っ込み、スライディングキック後に首投げというもの。スライディングキック後、ちょっと歩いてから投げるのがコツ（このスキに反撃されることもある）。

決まれば最高【テリー4段攻撃】

難易度は高いが、決まるとカッコイイ通称〝テリースペシャル〟と呼ばれる連続技だ。ハイキック→ローキック→クラックシュート→パワースルーで投げて完了。練習あるのみ。

餓狼伝説ひとくちメモ

【餓狼伝説ノススメ】さて、以上をもって「餓狼伝説」VICTORY GUIDEの幕を閉じるが、まだまだ公表していない技やコマンドは多いのだ。巷では、「ストII'」の話題でもちきりだけど、「餓狼伝説」だって面白く奥深いのがわかったんじゃない？　4月23日は要チェックだぞ。

メガドライブ格闘ゲーム大全

さて、前のページまでは「餓狼伝説」についての完全ガイドをお送りしたが、とじこみ付録の最後は、現在の格闘ゲームの現状分析で締めくくらせてもらおう。

まずは、下のほうにメガドラの格闘ゲームを一堂に集めてみた（※プロレスものや単なるアクションゲームは除いてある）。5年めという長い歴史をもつハードにしては、今までやや大物ソフトに欠けていたというのが率直な感想だろう。

またゲーム内容的にも、ここまでのところは、今流行りの〝対戦型格闘ゲーム（ストIIタイプ）〟よりも、「ベアナックル」シリーズに見られるような〝純粋殴りアクション〟のほうがツブがそろっており、一般的なユーザーからは不満も多かったようだ。

とはいえ、今後は「餓狼伝説」や「ストII'」など人気の高い対戦型格闘ゲームが続いて移植され、しかもカートリッジで遊べるというんだから、みんなもうれしいところだろう。今後、メガドライブの格闘ゲームは、なかなか面白くなりそうだぞ。

メガドラにもついに「ストIIダッシュ」が登場して、格闘ゲームブームがやってくる？

殴り格闘ゲームカタログ

基本的にメガドラの殴りゲームは、アーケードゲームからの移植ものが多い傾向にある。ＳＦＣの「ファイナルファイト」の対抗馬として登場した「ベアナックル」が予想以上に面白く、ヒットしたのは皮肉といえば皮肉？

ゴールデンアックス
初期のユーザーならみんな持ってた？　剣技アクションの名作。

火激
ひたすら殴るだけのタイマン殴りゲーム。合成音声がリアルでこわい？

ベアナックル
「ファイナルファイト」に対抗したオリジナルの名作。古代音楽もグー。

魔王連獅子
歌舞伎の世界を舞台にした異色な設定が魅力。ゲームは意外とまとも。

ルナーク
アーケード版とくらべると、ギャグっぽいのが悲しい？　象はイカス。

ダブルドラゴンII
各機種で出ている殴りものの名作。でも、メガドラ版はイマイチ……。

ゴールデンアックスII
人気ゲームのメガドラオリジナル続編。魔法はハデだが、おとなしい？

ピットファイター
取り込み画像のキャラがリアルなアーケードの移植。センスもユニーク。

ベアナックルII
メガドラの殴りゲームでも屈指の名作。キャラがデカくて技も豪快

ファイナルファイトCD
往年の名作を隅から隅まで完璧に移植。MEGA-CDの話題作。

対戦格闘ゲームカタログ

メガドラの対戦型格闘ゲームは、「ストII'」が移植されるまでの間、その人気に乗る形でオリジナル作品がたくさん登場してきた。それらの多くはイマイチ評価が高くなくて不満も多かったが、今後は期待できそうだぞ。

ファットマン
海外ゲームの移植だけにセンスも異常？　動きはリアルだが…。

ストリートスマート
空手家かレスラーを選んで闘うストリートファイトもの。

ビーストウォリアーズ
近未来の人工怪物プロレスゲーム。じゃれあうみたいで楽しいぞ？

ファイティングマスターズ
12人の惑星戦士が闘う「ストII」タイプのゲーム。キャラが個性的。

ヘビーノバ
MEGA-CDと同時発売されたロボット格闘ゲーム。金属音がリアル。

BLACK HOLE ASSAULT
「ヘビーノバ」の続編。キャラも操作も前作より進歩。対戦は結構熱い。

パワーアスリート
「ストII」ばりの設定だが、操作感覚は……。大勢でやるとウケる？

ウルトラマン
スーファミ初期に出たものを移植。懐かしい設定には涙ものかも。

餓狼伝説
おなじみＮＥＯ・ＧＥＯ格闘ものの移植。スーファミ版より評判は良い。

ストリートファイターII'
カプコン直々の移植だけに期待も大きい。6月発売を待て。

そして他機種の格闘ゲームは……

アーケードゲームやメガドラ以外のゲーム機では、格闘ゲームはどんな感じになっているだろうか？

まずは格闘ゲームの最先端ともいえるアーケードゲームの動向だが、言うまでもなく最近は、完全に「ストII」タイプの対戦型格闘ゲームが主流になっている。

メーカーとしてはカプコンとＮＥＯ・ＧＥＯのＳＮＫの２社が、その最前線にいるわけだが、最近はナムコ、データイースト、東亜プランといった他ジャンルの老舗的メーカーまでもが、格闘ゲームを出してきていることからも、そのブームのほどが実感できよう。

しかし、アーケードゲーム界全体を見渡しても、結局は「ストII」以上の大ヒット作を生み出せておらず、ブームの絶頂にある〝対戦格闘ゲーム〟も、ここにきて曲がり角につき当たっているようだ。

現在は各社とも、人気ゲームの続編やマイナーチェンジ版などを出したりして、その場をつくろっている感じがするが、カプコンの「マッスルボマー」やセガの「ダークエッジ」などのように、格闘ゲームの新たなスタイルの模索も必要になってきているといえよう。

さて、そんな人気の格闘ゲームであるが、メガドラ以外の家庭用ゲーム機では、それぞれ違った状況が見られて面白いものがある。中でもＰＣエンジンは、アーケードものの移植がたくさんありそうな気がするのだが、実際は数えるくらいしか格闘ゲームは出ておらず、意外な感じがするところだ。

一方、スーパーファミコンは、アーケードゲームの人気作も比較的早く移植されるし、キャラクターものを中心にオリジナル作品も充実しているのが特徴だ。

だが、本当に格闘ゲーム好きという人はＮＥＯ・ＧＥＯか基板を買うのがオススメなのかもしれない……。

ファミコン初期の作品、「アーバンチャンピオン」。今の対戦アクションブームの先駆け？

人気作の続編だが、面白さは前作以上の「餓狼伝説２」。演出もグレードアップしてるぞ。

PC ENGINE
PCエンジン格闘ゲーム

実は格闘ゲームが意外に少ないＰＣエンジン。下にあげた他に「らんま１／２」や「ゴールデンアックス」があるくらいだったりする。でも、メガドラ版とほぼ同時に出る「ストII'」は要注目だ。

THE　功夫
ＰＣエンジン草創期に出た格闘もの。烏龍茶が笑える。

ファイティングストリート
なんと「ストII」の前作はＣＤソフトの目玉として登場していたのだ。

ビジランテ
全５面の格闘アクションゲーム。ヌンチャクがなかなか爽快。

クレストオブウルフ
「ファイナルファイト」タイプの格闘ゲーム。デキのほうは……。

今後の期待作は……

ストリートファイターII'
なんと「ストII'」はＰＣでも登場する。発売は日電ホームエレクトロニクス。

SUPER FAMICON
スーファミ格闘ゲーム

アーケードの人気作からオリジナルのキャラクターものまで、格闘ゲームは結構充実した環境にあるスーパーファミコン。今後も「龍虎の拳」や「餓狼伝説２」などの発売が控えていて羨ましい？

ファイナルファイト・ガイ
カットされていたガイを収録して再リリースされた限定品。

ストリートファイターII
「ストII」の初移植作。200万本のセールスに負けない見事なデキだった。

らんま１　２・爆裂乱闘篇
おなじみの「らんま」を本格的格闘ゲーム化。前作よりもかなり良いデキ。

ドラゴンボールZ　超武闘伝
国民的に人気のドラゴンボールのリアルな格闘ゲーム。声もそっくり。

今後の期待作は……

ファイナルファイト2
名作格闘殴りゲームの完全オリジナル続編。２Ｐ同時で新キャラも登場。

ARCADE GAMES
アーケード格闘ゲーム

古くから対戦格闘ゲームはあったが、「ファイナルファイト」で殴りゲームのブームができ、「ストII」で対戦格闘ゲームのブームに火がついた。今は各社とも試行錯誤の時期にあるが、はたして……。

空手道
２本のスティックを使う９年前の格闘ゲーム。意外と熱い。

ファイナルファイト
横スクロール殴りゲームのブームを作った、おなじみ格闘ゲームの名作。

龍虎の拳
100メガの容量を使ったＮＥＯ・ＧＥＯの本格格闘もの。拡大縮小が異色。

ストリートファイターII' ターボ
２年以上のヒットを続ける「ストII」はついに高速版まで出てしまった。

今後の期待作は……

マッスルボマー
カプコン注目の最新作はプロレスを題材にした格闘もの。ハガーも登場する。

 ※写真協力：「月刊ＰＣエンジン」、渋谷洋一

KONAMI

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記
第5回

この間、開発に遊びに行ったら、知らない人がたくさんいた。声をかけてみたいけど、普通の顔でも恐い顔してモクモクの髪。そして画面をのぞいて見たら「エッ本当に?」と自分に問いかけてしまった。これは、ひょっとして第3弾ソフトか?

コナミ姉さん 今日もたくさんハガキが届いてます。1枚1枚、目を通して読んでるのだからエライよな。ハガキを出してくれた人、安心してね。
スパークスター MDユーザーは、みんな熱心ですよね。僕の「ロケットナイト アドベンチャーズ」も早く見たがってるみたいです。
姉さん まあね。ユーザーはなんたって良質のソフトを期待して待ってるんだから。
スパークスター 実は、SFCでたくさんのユーザーから支持されたあれを作った方がメインでがんばっていらっしゃいましてー。僕はまな板の上の鮎ですよ。
姉さん 違う!それは鯉っていうの。でも、あれは評価高かったもんね。
スパークスター 見てのお楽しみですよ。例えばシューティングの要素も入ってたりとかで、とにかくただのアクションにはしないみたいです。
姉さん 奥の深そうなゲームになりそうだわ。まだまだ明らかになっていない秘密がかくされているのね。やるじゃん! ところであれってわかる?

今明かされるMSX秘話③

我が青春のMSX
(文 小島秀夫)

【MSX最後の機種】

前回に引き続き、最後のMSX作品となった「メタルギア2」の秘話をお話しよう。

その4 開発員戦争オタク化

「ソリッド スネーク」開発にあたってリアリティを追求するがゆえ、その手の本や映画、モデルガンなど考えつく資料を昼夜を問わずあさり続けた。机の上には、資料やモデルガンが山と積まれ、全身、野戦服で身を固めた者まで現われた。元グリンベレーの作家とも会った。赤外線銃を使ったサバイバルゲームをするために、山に籠もったこともあった。仕事がこうじて趣味となり、そしてオタクとなり実生活がゲームのシミュレーションとなったのである。パッケージやマニュアルに使われている装備品などの写真は全て、スタッフの持ち物である。ゲーム中のホフク前進のキャラはスタッフが演じて、デッサンしたものである。

その5 開発中断!

開発中盤のころ、「SD-SNATCHER」の進行が危うくなり、「メタル〜」のチームが全員で応援で入ることになった。この状況に、開発中止か? という声もささやかれたが、「SD」完成後無事再開し、後を追うように発売した。今思えば、「メタル」を冷静に見るためのいい冷却期間だったと思う。

最後に、このゲームのエンディングのオチに「MSXの起動画面」を使ってるのを御存知だろうか? このメッセージには、これまで共に歩んで来たMSXへの万感の思いが込められている。応援してくれたユーザーにとっても、我々スタッフにとっても……今後、MSXは我が青春の1ページであり続けるであろう(感動のエンディング)。

早坂姉さんのお悩み相談コーナー

突然ですが、ユーザーのみなさんの移植、移植という声を数字にしてみたいと思います。このコーナーの中で、コナミ移植希望チャートを作ります。システムは、ハガキ(1枚)が1票になります。みなさんが希望するタイトルを書いて、送ってください。みんなが本当にどんなタイトルを求めているのか、コナミブランドだけのチャートになるので明確になると思います。移植希望のあなた、すぐにタイトルをハガキに書いて送ってちょうだい。宛先はこのコーナーの「コナミ移植チャート」係です。もりたとおるくんも送ってね。

では、おハガキの紹介です。

鹿児島県 前田暢さん

石川県 筆安一幸さん

京都府 ラリアットさん

大分県 橘★裕亜さん

まだまだ健気に続く
今月のコナミギャル

こんにちは。私たちは先日開催されたAOUショーの時コナミブースでお世話させて頂きました池沢(右)と石田(左)です。またおもちゃショーでお仕事ご一緒させていただきますので、ぜひ遊びに来て下さい。待ってまーす。

おハガキのあてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
ソフトバンク
BEEP!メガドライブ
「コナミのおへや○○コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

Sur Dé Wave. シュールド・ウェーブ の巻

やっぱりアドベンチャーゲーム……!?

ジャーン、初登場のシュールド・ウェーブです。「ノスタルジア1907」を出して以来、はや1年3ヶ月、ごぶさたしてます。こないだのBEメガのアカデミー賞の各部門へのみなさんの投票ありがとうございました。「マニアックでひねくれたソフトばっかり作ってる」といつも言われ続けてますが、シュールド・ウェーブにも、やっぱりみなさんの暖かい声援があるんだな～と、改めて思いました。

うちもサボってるわけじゃあないんですけど、なかなか次のが出ないですよね。言いわけじゃないんですけど～(声を大にして)「ポップンランド」はちゃんと進んでますんで、お忘れなく。98とTOWNSは出してるんですけどね……。

ところで、話は変わるっすけど、やっぱアドベンチャーゲームってダメっすかね? 確かにいくら分岐を作っても、たかだか知れてますわね。とくると結局RPGかSLGなんすかね。特にCD-ROMだと、逆に底の薄さがバレバレになっちゃうですかね?

「ノスタルジア」を出した当時はよく、このソフトはインタラクティブじゃないとか言われたけど(なんやそのインタラクティブつうのは?)、「そんな難しいコトバわかるかっ」という人のために説明しますと、"INTERACTIVE"【相互に作用する】ようは、こっち(プレイヤー)がなんかやると、あっち(CPU)もいろいろやってくれるっていうことでしょう。ゲームじゃ、当たり前のことですけどね。結局、自由度が高いっていうことですか(よけー、わからないけど)?

確かに必要ですよね、幾とおりもストーリーがあれば面白いし、プレイする人によって、やっぱり好みの展開があるでしょうからね。それぞれの登場人物によって、バックストーリーやプロットがたくさんあったりすると面白いですよね。それを、主人公になったプレイヤーが、いろいろなデータベースの中へ侵入して探っていったりなんかしたら、コンピュータゲームっぽくていいじゃないですか。それでもって、犯人の役もできたりなんかしたら最高っすよね。

こんな風に考えていったら、ADVもまんざらじゃないかなって気もしてきません? そんなワクワクドキドキする冒険小説みたいなのをやりたいですね。そいで、みんな喋って音の演出なんかもガンガンきいてたら最高っすよね。みなさんもご意見あったら教えてください。ま、何にしても既成概念にとらわれずに面白いのをやっていきたいですね。(HOTTA)

画:シュールド・ウェーブ

GAME ARTS の巻

ゲームアーツ業務日誌4

〇月×日…ゆみみの制作が終わってホッとするのもつかの間。早くも次の仕事の準備にとりかかる。さて、次はどんなゲームを作ろうかな? うむむむむ。

〇月×日…新しいゲームの企画を考えた。マ〇オがケ〇で、ソニ〇クがプラ〇カのス〇IIだ。これはイケると思ったが、2秒でボツになった。誰か作って。

〇月×日…ゲームギア用の企画を考えた。「超爺々」。じーさんが主人公の横スクロールシューティングゲーム。双子のばーさんがオプションでついて……と素晴らしい企画だったが、1秒でボツになった。誰か作って。溝口さん作って。って言うと本当に誰か作りそうで、いやん。

〇月×日…とかなんとかくだらないゲームの企画を考えながらふと思ったんだけど、最近のゲームってヘヴィだよね。シューティングにしろ、ロープレにしろ、何時間もプレイしないと決着つかないんだもん。「コラムス」や「ぷよぷよ」がヒットしたのは、落ちものパズルだからじゃなくてやっぱしあのお手軽さにあるんだと思う。

何時間もかけてやっとエンディングが見れるのって、なんかウイスキー5本を一気にあけるみたいで、ちと晩酌には重すぎる。せめてビール1本ぐらいの、5分で決着がつくゲーム出ないかな。とかなんとか考えてたら、ビールが飲みたくなってきた。よし今夜はエビスだ! ウゴウゴ。

〇月×日…てなわけで、勝手にお手軽ゲームのアイデア募集します。そーねえ、79年から83年頃のゲーセンのゲームみたいな、3分で終わるライトなヤツがいいなあ。いい企画があったら、この欄で紹介しますんで、私宛てに送ってくださいね。うふふ。

〇月×日…サム原田に宴会芸を教わった。巻き舌で『わこわこわこ……』と言うとパックマンに似てる。似てない? ちえっ。

〇月×日…今月は〆切守れた。じゃまたね。(のっぴょ上坂)

画:ゲームアーツ

【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん(→)

コーナー SCENE8

メガドラにもついにカプコンが参入してきたけど、他のサードパーティーだってまだまだ元気にやってるのだ。てなわけで、そこんところを見せようと(?)今回はシュールド・ウェーブと東亜プランが初見参だ。根強いファンも多いメーカーだから、じっくり読んでくれよ。

Nichibutsu の巻

久々の登場 みうみうです

少しごぶさたしてるうちにF-1・GPも無事開幕。ふたを開けてみれば、予想以上にマクラーレンが速く、去年のようなウィリアムズの独走は少なくなるだろうね。

さあ、本題に入ろう。モータースポーツは体ひとつで行う一般のスポーツと違って、競技結果がそのまま商品の販売量に影響することも少なくはない。そういうわけで自動車メーカーはレースに膨大な資金を投じているのが現状だ。しかし、これらがメーカーの財力でカバーできなくなると広告媒体のひとつとして売り出すことになる。これを初めてやった人が、毎度登場するコーリン・チャップマン大先生その人だ。彼が残した技術(?)のひとつとして、今に残る偉業と言えよう。今じゃ、広告代理店に行けば、「モータースポーツが各種取りそろえてございます」ってなわけで、バブリーな時代にはかなりの人気商品だったわけさ。

かくして企業の出費は増すばかり。おまけにこういった契約にはさまざまな制限がつきもの。特に数社でサポートしているようなチームと契約すると、広告展開の時に他のスポンサーとの影響も厳重にチェックされることになる。ウイングに「HITACHI」と入れているマシンは当然、日本電気系列の展示会には出展できない。しかし、ジョニー・ハーバートがニチブツのゲーム以外を公の場でプレイしないようにチーム側で調整してくれる。もちろん、そうしてくれないと困るわけだ。少なくともそれがテレビでオンエアされるなんてことはあってはならないことなんだよっ！　あっ、少し感情的になっちゃったかな。別に深い意味はないんだけどね。

バブル時代と比べるとゲーム関連企業のモータースポーツへの参画が減ってしまったことは、言うにおよばないが、「夢」を売る業界としては寂しい限りだよね。そんな中で、不況知らずの某社が昨年のチャンピオンチームと契約した。契約金は片手だそうだ。去年のセナ騒ぎは一体なんだったのやら……？

それでは、突然みうみうからの問題です。さて、今年のモナコGPの勝者は誰か？　5月20日までに君のF-1に対する考え方を添えて、下記住所に送ろう。使えなくなったミカちゃんのサインを当たった人の中から抽選でグッズとともにプレゼント。

送り先
〒106
東京都港区六本木3-4-7
KY六本木ビル2F
日本物産(株)東京事業所
みうみう係まで

株式会社 東亜プラン の巻

ごっつええ感じ！

弟子■あ、あっ……。か、か、川口統轄編集長こんにちは。ごぶさたしております。
師匠■オイ、こんなところで編集長にあいさつしてどーすんネン！
弟子■ど、ど、読者のみ、みなさん……は、はじめま、ま……。
師匠■あ～っ、じれったいやっちゃな、お前は!!
弟子■そんなことゆーたかて師匠BEメガ読者のみなさまを始めMDユーザーのみなさまの前に、顔を出しにくいじゃあ～りませんか。
師匠■安心せーや、顔はでーへんから。字ぃだけや。
弟子■そりゃせつないナァ～。
師匠■ほら、広報として仕事せにゃアカンでぇ。
弟子■へぇ、えらスンマセン……。なんで自分まで関西風の言葉になるの（ちなみに師匠は関西出身です)？
師匠■よけいなことは書かんでええから、はよ仕事せーゆーてんネン！
弟子■わ、わかってまんがなぁ～（ブツブツ)。
というわけで、新作ソフトスケジュールの欄に未定の2文字がキレイに並んでいた（別に並べたかったわけじゃ……）「スラップファイトMD」と「スノーブラザーズ」ですが、長い間、価格、発売日等が未定のままで、大変ご迷惑をおかけしてました。みなさまの前に顔を出せる状態ではないのですが（だから顔は出てへんて。BY師匠)、お知らせしたいことがありまして……。というのは、両タイトルとも発売が東亜プランからではなくテンゲンさんになったということなのです。発売元が変わっても、今までどおりどうかひとつよろしくお願いしたいと思いまして。
あ、師匠何かひとこと。
師匠■ウ～ム。「ドギューン!!」のG.S.M.のCDはええがナァ～。特にアレンジバージョンのギターソロなんかムチャクチャ最高やで。
弟子■あ～あ、自己満足してる。あっ。思い出した。皆さん2月のAOUアミューズメントエキスポに足を運んでいただけたでしょうか？　当社ブースに出展した「V. V」と「ナックル・バッシュ」をプレイした人もいると思いますが、どちらもごっつええ感じやさかいこれからも楽しんでや！
☆広報課師匠の上村　弟子の岩渕

けっきょく顔出した 広報ブラザーズ
NICK上村
TOM岩渕
Buchi.

は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月はニギヤカにやるぞ。

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT10

おいおい 最終回だなんて 聞〜てないよっ！

怒濤の「ランドストーカー」開発を終えてから、宴会しまくりの万年お祭り状態と化していたクライマックスですが、遊んでばっかりだと思ったら、そのと〜り!! いや〜、ハワイはよかった……（ハッ、こんなコトばっかり言ってるから最終回になっちゃったんだ）違う、違う、お仕事だってちゃんとしてるんですよ。新作のほうはまだナイショだけどなんと!! 5月には「海外版・シャイニングフォース」がアメリカとヨーロッパで同時発売されちゃうんだから。"海外版"って言うくらいだから日本語は英語に直さなきゃいけないワケで、社員一同毎日徹夜で辞書を片手に翻訳作業……するワケないってば。ははは。ま、秋には「海外版・ランドストーカー」も発売が予定されてるから、みんな買ってね。英語のメッセージはグーだし、グラフィックも1部変わってるから結構楽しめると思うな。英語の勉強にもなるよ、きっと。でも、海外版のソフトとメガドライブはあんまり相性よくないかもしれないケドね、そしたらジェネシスも買うよーに。じゃあ、またねっ。バイバ〜イ!!

フライデー人形もできたことだし（写真上）パパーンと紹介しちゃおうと思ってたんだケドな。ちなみに今、会議室のホワイトボードには、なぜか数人の筆跡による「オバQ」の歌が書かれている。

いきなり打ち切り!! トホホな人々

前回ついに、ＢＥメガ人気コーナー「絶頂王国」での連載を手に入れ、またひとつ野望に近づいた……と思ったらいきなり最終回を命じられた２人。しかもお便りまで募集してたというのにね。ま、続きは会報でってコトで、お便りは引き続き募集してマス。

スナッチャー平下

なんてことだ!! 書きたいコトの半分も書けなかったなんて！ くそ〜こーなったらファンクラブに乱入だ。

16年と７カ月の長い間（？）どうもありがとうございました（泣）。結局オレが２度泣いただけだったのね。

ボスニア宮崎

謎が謎をよんだまま……

お・わ・り

読者の皆さん、今までオッペケペーなノリにつきあってくれてありがとう。常連の皆さん、毎回ハガキをいっぱいありがとう。あんまり載せられなかった分、会報ではスペースをたくさんとったから、今度からＦＣの方に送ってね。さよーなら（シクシク）。またいつか逢いましょう……ってホントにこのまま終わると思ったら違うんだな。これが。な〜んと次回からは関西パワー爆裂の西やんによる新コーナーが始まりマス。結構マジな内容になる予定なので楽しみに。

最後の大募集

62円切手を貼付した返信用封筒と住所・氏名・年齢・職業（学年）・生年月日を明記したモノを同封の上、下記のあて先まで。詳しい入会案内書類をお送りしマス。
〒160 東京都新宿区新宿
花園郵便局留置
CLIMAX CREW入会希望 係

シムス通信

SIMS CO.,LTD.

4月8日(木曜日)発行 ©SIMS co.,LTD 1993 © SOFTBANK CORP 1993
第000012号 月刊 編集協力『BEEP!メガドライブ』編集部

最終回

速報 「Vay〜流星の鎧〜」声優コンテスト結果発表!! &アテレコ収録現場リポート!!

ハイベルガー 森川智之
主人公のハイベルガー役は高い人気で、森川智之さんに決定!

レイファン 川村万梨阿
おなじみの川村万梨阿さんが声をあてるのは女格闘家のレイファン。

ミュンヒ 林原めぐみ
そして大人気の林原めぐみさんは、謎の少女ミュンヒを演じてるぞ。

3月号で募集した声優のアンケートへのたくさんのご応募ありがとうございました。みなさんの応募内容をふまえた結果、「Vay」のキャラクターの声優さんは以下のように決定いたしました。

ハイベルガー……森川智之
ポトル……岩永哲哉
レイファン……川村万梨阿
ネーナ……横山智佐
ランス……高木 渉
エリュンティア……天野由梨

また、その他のキャラについても、みなさんの意見を反映して、以下のように決定しました。

ミュンヒ……林原めぐみ
サドゥール……飛田展男
ジール……檜山修之
司祭、カルザニア王、NA……沢木郁也

とにかく本当にたくさんの応募をいただき、誠にありがとうございました。中にはハガキいっぱいに声優さんの名前でギッシリ埋めてきた方もいたりして、スタッフ一同選考が大変でしたが(苦笑)、なんとすでに収録のほうも、去る2月22、23日に完了しましたので、そちらもご報告しましょう。

場所は東京・大久保にあるスタジオ・タバックです。ビジュアルシーンは時間に制限があるために手間取るかな? と思われたのですが、さすがにプロの方々。多くて2〜3度のテイクの後はすんなりとOKが出ていました。(ところどころ、セリフがカットになっていたのはナイショだよ(笑))。

録音スタッフの方々、風邪にもめげず熱演してくださった林原さんをはじめとする声優さん達ありがとうございました。各声優さんともかなり力が入ってましたから、期待できますよ。

ちょっと発売が遅れてしまっている「Vay〜流星の鎧〜」も、いろいろとありましたが、もう少し待っててくださいね。

収録後、声優さん達で記念撮影。林原さんは風邪で休み…。

とりあえずバイバイ シム通 おたよりコーナー

さて、長らく(?)続いたおたよりコーナーですが、実は今回が最後です(涙)。やっぱり最後も担当はLEHTOがご案内しますね。

まずは、先月募集した〝発売日の変更について〟の意見ですが、大阪府の竹内君からは、「会社としての信用が失われるから、発売日直前まで決定しないほうがいい」といった意見をいただきました。

社内でいろいろと検討した結果、これからシムスでは、発売日がほぼ完全に決定するまで発売未定としか公表しない方針でいくことになりました。とりあえずユーザーの方々よろしくお願いしますね。

ところで、今回は残念なお知らせがあります。1年間続いたこのシム通こと「シムス通信」ですが、今回をもって一時お休みすることになりました。先日もNET(TERA-NET)で「いつも読んでるよ!」とSSTさんより暖かい励ましを頂いたばかりなのに……(泣)。

そのうち、パワーアップして甦えるかもしれません。ちなみに、コーナーはお休みでも、みなさんの励ましのおたよりや先日発表された「真・女神転生」など、ラインナップについての御意見などは受けつけておりますので、シムス株式会社までおたよりください。待ってます!! では、また逢う日まで……SO LONG!!

▶千葉県・刈真谷可奈

さらば 風雲志夢守城 クイズ殿様の問題 当選者発表

前々号の答えと当選者です。問題は「『殿様の野望』の問題数と声優さんの名前」でしたが……。

答えは約4,000問で声優さんは、林原めぐみさん・森川智之さん・横山智佐さん・本多智恵子さんの4人でした。プレゼント当選者は、岡山県の広瀬可奈ちゃん、岩手県の畠山卓也くん、埼玉県の片岡輝政くんの3人です。おめでとうね。

志夢守城は永遠に不滅です。またどこかで逢いましょう〜。

技術で勝負のシムス(株)がお送りしたシムス通信は、今回で一応終了しますが、今後もみなさんのご意見や質問なども随時受けつけていきます。ハガキなどの宛先は、〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル2F シムス株式会社「シムス通信」係までお願いします。長いようで短かった1年間、本当にありがとうございました。今後もシムスに注目してください。

ACT.19

Sega Falcom
セガ・ファルコム通信

「イースⅣ」の基本シナリオは日本ファルコムの加藤社長自らが手がけ、その他スタッフ陣もかなり強力なメンバーがそろっているとか。デキに期待できる。

セガ・ファルコムに関する業界のウワサ話

「スーパーブランディッシュ」はパソコン版のⅡが好評。その様子からすると、MEGA-CD版はⅡの色を濃く反映させるのではないだろうか？

6月のおもちゃショーに何かを出品するらしい。最近の動きからすると、どうやら「シスターソニック」のようだが……。キャラも決まったらしい。

最近、なかなか情報が少ない「大戦略」だが、舞台は現代戦ということに決定しているが、ユニットなどの設定に、かなり苦労している(笑)ようだ。

「ハイパーロードモナーク」は、かなりオリジナルと変わるらしい。どうやら徹底的にリメイクするらしいが、その使用はまだ明らかではない……。

どーなる!? セガ・ファルコム

5タイトル発表以来、動きが少なく感じるセガ・ファルコムだが、業界でのウワサ話を集めてみると……水面下でしっかり活動中。6月のおもちゃショーはぜひ行くべし。

何かと波紋を呼んでいる「シスターソニック」。どうやら本当に、そろそろ画面写真などが見れるようだ。パブリシティ用の材料をそろえ始めているし。

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑫

男と女は〝見えない糸〟でつながれているのだ、何てことよく言うよね。でもこれって変だよね。なぜ見えないのに色が赤だとわかるんだよ。なぜ見えないのに色が赤だとわかるんだよ。もっと言えば見えないのになんで糸なんだよ。別にインネンつけているのではないが、こんなパラドックスってよくあるみたい。これは中国の故事に由来しているとか、いろいろの説があるがなんとなく、みんな納得しているトコロがありそうじゃない。同じような〝見えない糸〟がある。最近「不況はいつ終わるのか」とよく聞かれる。残念ながら経済学者ではないので理論的には答えかねる。ただ身近の問題として、例えば円高現象なんていうのは、政府は何やってんだヨと言いたい。内需の不振なのに円高輸出がやりにくいことは、日本の生命線的なレベルなのだが、何ら有効な手を打っているようには見えない。景気対策と言えば、バカのヒトツ覚えのように土木、建築関係。建設会社のみ優遇し、一部のダイギシにキックバックが届く。こういう見えない因果関係というのは〝赤い糸〟よりシマツが悪い。ゲームソフトハウスは、どーしてくれるんだヨ。ホントに。日本人は基本的にエンターテイメントに後ろめたさを持っている。楽しければ楽しいほど、本当にイイのカナなどと感じた覚えはないだろうか、ショクン。

こんな環境の中だから、まず広い意味でのエンターテイメントマーケットがまず響く（エンターテイメントの意義がヒトによって違うから。ほら食べることが楽しみのヒトや電車の切符を集めるとか、UFOキャッチャーのヌイグルミを壁いっぱいにつるすとか、いろいろヒトがいるじゃない）。ゲームマーケット、ユーザーはもともと収入が低いか不安定だから、この影響はモロだ。不況なほど気分転換にチープなエンターテイメントを探求するというニューヨーカーのしたたかさはない。

今、再びゲームソフトハウスは引っ越しがブームになりそうだ。以前は、会社の規模が大きくなりキャパ増のために引っ越しを繰り返した。今度は違う。テナントビルの空室がむやみに増えたので、保証金、家賃がむやみに下がっている。だから引っ越すと同じ面積でも家賃が下がり保証金が返ってくるのだ。まずは手軽なリストラからと言うわけ。話題が〝生〟すぎるから話があちらこちらに往ってしまうが、〝見えない赤い糸〟をハードメーカーとソフトハウスに当てはめると、これはますます見えなくなるネ。目まぐるしく変わる任天堂とセガの世界的なシェア争いの中で、ソフトハウスのビジネス・スタンスが問われる時代になってきた。これから先、見えない赤い糸をまるで見えてるように対応しなくてはいけない関係者（ボクも含めて）を支えてくれるのは、キミたち（これを読んでいる）だけなのだヨ。

話はガラリと変わるけど、数カ月前から右の耳の入り口あたりがガサガサしてきて気持ち悪い。これはきっと携帯電話のなんらかのパルスが原因なのではないかと思うのだが、同じ症状のある方は、ぜひ一報を。

ジャムおじさんの

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥築斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

今月はメガドラの未来を明るくするようなビッグニュースが飛び込んできて、みんなもワクワクしてるんじゃないかな。

僕はゲームを買う時にはＢＥメガドッグレースを利用することが多いんですけど、毎号何本もの新作をテストプレイしているジャムおじさんは、どんな基準やポリシーでゲームを評価しているんでしょうか。今後の参考にもなりますので教えてください。　（島根県・佐野陽一郎）

ゲーム雑誌ももはや広告収入に頼れない

今回の質問は、答えるのが簡単なようでなかなか難しい質問だよね。現に僕が連載しているこのＢＥメガの担当者にしたって、評価記事はどうあるべきかとか、どういうふうにすれば評価基準に対する信頼性を高めていけるのかと、結構悩んでいるんじゃないかなと思う。

というのも、今はいろいろな意味でゲーム雑誌のありかたが問われている時期にあるんだ。なぜならこれまでは、ゲームメーカーからの広告収入を最優先するような作り方をしてきた雑誌が多かったけど、最近は広告収入にあまり因われず、言わば身を正す姿勢として中立的評価を前面に押し出す動きが、一部のマスコミに出てきているからだ。これはその背景を知っている人間にとっては、当然のことにすぎない。

まあ、こういった雑誌の裏話的なことはいいとして、知っておいてほしいのはユーザーの目が肥えてきたということが、マスコミのこうした自浄行為を促進したということだ。

ユーザーの肥えた目がゲーム雑誌を変えてきた

ゲーム雑誌は、つい２年くらい前までは、メーカーのためにいかにゲームの売り上げを伸ばすかということばかり考えて雑誌を作っていても、売り上げ（広告収入込み）は安泰であった時代が続いていた。しかし、最近はゲーム雑誌間の競争がより激しくなり、さらにユーザーのゲーム雑誌に対する目も厳しくなってきたことから、ゲームメーカー寄りの広告的な雑誌を作っていては、発行部数がジリ貧となってくる可能性も出てきた。

古くからのメガドラユーザーはよく知っていると思うけど、メガドラが登場した時にファミコン雑誌がメガドラに対してとった基本的スタンスは、「セガの今回のゲームハードは、アーケードゲームファンのためのマニアックなハードであり、まず普及しない。ずばり、予想普及台数は60万台であり、購入するのは控えておいた方が身のため（某ファミコン雑誌の記事より抜粋）」というものであった。

このように、まるで任天堂のためにキャンペーンを張っているような対応をしてきた雑誌が、最近になってセガの活躍をまるで必然的流れのように書いているのを見ると、やっぱり思想も何もない雑誌があるんだなと思ってしまう。そしてこのような雑誌が、特定のメーカーのソフトのことや単純にクソゲームと言われているもののことをとやかく言う資格が本当にあるのかというと、僕は疑問に思う。

僕が重視するのはゲーム作りの熱意や姿勢

肝心の、僕の評価に対する基本的考え方なんだけど、僕が重視するのはゲーム作りに対する熱意や姿勢なんだ。とかく新しいものを試す時は、最初はなかなか評価されないことが往々にしてあるよね。例えゲームバランスが少し悪くても、やる気はきちんと評価するのが僕のやり方なんだ。

また、まだ業容が小さくこれから成長していこうという中小メーカーと、大メーカーに対する評価は違っていて当然だと思っている。すなわち、産業として多様な担い手がより多く育ち、競争を通じてこそゲーム業界のステータスが上がっていくわけで、大手メーカーの甘え的作りと中小メーカーの荒削りながらやる気ムンムンのソフトとは、こうした産業育成という観点から、同じレベルのものでも違う評価をさせてもらっている。こういった僕の評価姿勢をドッグレースの中から感じてくれればいいんだけれど……。必ずしも僕の考えや評価が正しいとは言わないが、ゲームを本業にしていない人間が評価をするってことも、本当は必要なんじゃないかな。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキには、誌上でジャムおじさんが答えてくれるうえ、ステキなプレゼントがもらえる！　べつに難しいことじゃなくても、日頃、疑問に思ったことなどをどんどん送ってきてみてくれ。

〒108 東京都港区高輪２−19−13ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱ ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで。必要事項を記入して送ろう。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。いよいよというか、やっとというか、パチンコに続き、日本の競馬を解説する英文の本を執筆する。研究の成果はいかに!?

くぎづけ ゲーム体験記

EX.11 壊れたテレビが教えてくれた楽しみ

先日、突然テレビの調子が悪くなった。そんなに古くないのだけど、ゲームをやりすぎてしまったせいだろうか。同居人の説によると、ゲームがうまくいかないとテレビにやつあたりをするからだという。そんなに短気ではないはずなのだが。とにかく、棚(たな)から引きずり降ろし、配線をチェックする。うーん。なんとか修理ができそうだ。自慢ではないが、電気関係は得意なほうで、電話やステレオなどいろいろなものを修理してきた。さて、なんだかんだでなんとか画像が映るようになったがちょっとおかしい。「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」をまずトライ。配牌(はいぱい)が始まり、上の3人のキャラが牌を捨てる。私の番になり、初めて牌をじっくり見ようとした。すると牌はほんの少ししか見えないじゃないか。こうなると、何を捨てるのかという問題ではなくて、何を持っているのかという問題に直面する。そう。映るようにはなったけど、普通より約2、3割大きく映って、外側が欠けてしまっていたのだ。「これじゃ麻雀はできない」と、他をいろいろ試してみたが、どれも暗号やメッセージなど、重要な部分が見えないのだ。

で、テレビがこういう状態だったから、遊べるゲームはかなり限られてしまった。でも、「ホリフィールド・ボクシング」(以下ＨＢと略す)は、ダメージメーターが見えなくなったものの、あとは大丈夫。それで、新しいテレビを買うまでは、このゲームばかりに集中したわけだ。皆さんもご存じのとおり、このゲームが出たとたんにホリフィールドはリディック・ボー選手と戦って、ワールドヘビー級チャンピオンの座を譲(ゆず)ってしまった。「せっかくホリフィールドの名前を載(の)せたのに」と思ったのは私だけじゃないだろう。

しかしこのゲームがきっかけとなって、衛星テレビでよくボクシングを見るようになった。乱暴なファイト、わけのわからない技を使ったファイト、感動的なカムバック、いろんな場面を見て、いろんなことがわかった。それで、ＨＢが、非常に本物のボクシングと似ている点が多いことに感心した。ルールはもちろんのことながら、選手の数、さまざまな技、観客の動き(一番前でキスしているカップルは最高!)などなど、本当にうまくできている。

とはいえ、やはり本物のボクシングで楽しめて、ゲームで楽しめない点もあることに気がついた。この間も南アメリカと韓国の選手の戦いを見た。韓国の選手はずっと勝っていたのに、最後の最後で打たれてしまい、ＫＯされた。そういう試合は死ぬほどドキドキする。ＨＢや他のボクシングゲームで、そういうノックアウトパンチの可能性があったら最高だと思う。

もう1つ、本物のボクシングの楽しみはラウンド間で自分のコーナーに戻って、手当てを受けながらセコンドと戦略を話す。でも、ＨＢでは実際の手当ては見れないし、戦略が変わることもない。ボクシングの勝敗は、主にスタミナ、パワー、稽古(けいこ)しだいだと言われる。しかし、いわゆる「スマートボクサー」みたいに頭を使って試合に勝つこともできるわけで、これがあるからこそ面白みも深まっているわけだ。しかし、こういったこともＨＢでは実現されていない。

でも本物のボクシングを完璧(かんぺき)に真似しなくて良かった場合もある。それはブレイクである。両ファイターが立っていられないほど疲れると、お互いに抱き合った状態になってしまうことがある。こうなると、試合は止まってしまい、観戦していてもつまらない。ところが、さすがにＨＢならこんなことは起こらず、試合がばんばん続く。うまくパンチができなければ、打たれるだけで、すぐ負けてしまう。確かに非人間的かもしれないが、プレイしているほうは爽快(そうかい)なのだ。

こんなことを思いながら、壊れたテレビでＨＢをさんざんプレイした。さすがに、1週間もするとまた麻雀などをしたくなった。早速、テレビを買いにでかけた。条件は14インチの一番安いやつだ。

買ってみて驚いたことだが、なんとテレビゲームモードがついていて、画面が一段と見やすくなるのだ。もちろん、買ったときはこんな機能がついていることは知らなかった。かくして、贅沢(ぜいたく)なゲームルームに置かれたこのテレビは、2度と〝普通モード〟に変わることはないだろう。

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第14回 次世代SEGAハードをズバリ予測する

前号に書いたように3DOの魔の手(?)が今年の後半にも世界を襲い、一方ではFM-TOWNSの富士通さんからMartyなる家庭用プレイヤーなんぞも現われて、マルチメディアの世界はにわかに風雲急を告げてきている。となれば、メガドラのセガさんとしても指をくわえて見ているわけにもいかず、なんらかの対策を考えているハズだが、もちろんそれは最高機密のこととて外部に漏れてくることはない。エエイ、だったら阿木二百が、ズバリ次期SEGAマシンを大胆予測してしんぜよう。

メガドラとメガCDは合体セヨ

まず、こ〜んな時代やさかい、メガドラとMEGA-CDは一体化されなければならない。つまり、CD-ROMがゲームカートリッジにとって代わるってことだ。

カートリッジのスロットはオプションとして用意されるかもしれないが、以前からROMチップは安定供給が難しく、せっかくのヒット作が出ても、簡単に増産できず担当者の頭を悩ませた。プレスコストの低いCD-ROMなら、ソフトの価格も下げられるし、メーカーもユーザーも喜ぶはずだ。

ただし問題はCDのスピード。3DOが2倍速なら、メガドラは4倍速でいきたいね。これはすでにパイオニアさんが開発、販売を行っているから決して不可能なことではない。いまのところ4倍速ドライブはコスト的にもノーマルの2、3倍だが、量産効果による低コスト化に期待しよう。

32ビットCPUはアタリマエ

次にCPUだが、いち早くゲームマシンで16ビットの世界を切り開いたセガさんのことなので、新型では一気に32ビットへジャンプだ。その際のチップ候補は、いまの延長のモトローラ68Kシリーズの68030とか68040なんかも考えられるが、3DOには太刀打ちできない(ちなみに、Martyは、3DOのマシンと比べたら月とスッポン。先行きちょっとキビシイといったところかなぁ)。

そこで、と業界を見回すと、あったあった。同系列のCPUを使うApple社がモトローラとIBMの共同開発によるRISC(縮小命令チップセットという高速処理に向いたヤツ)のPowerPCチップに移行するので、新型の登場が来年以降ならこちらを採用するかもしれない。性能は現在の30倍以上だぜい。で、この性能なら、現在のメガドラとの互換性についても、エミュレーション(あるCPUの動きを別のチップで再現する技術)を行って、現行ゲームをいまぐらいの速度で動かすことができそうだ。

ゲーセン基板は1チップ化だ

もちろん、画像、映像、サウンド関係はカスタムチップでキマリ。色数はTVクオリティを再現、サウンドも、CDレベルはクリアしたい。デジタルビデオは、ビクターさんのカラオケシステム用の技術などを外部から導入してでも対応できるようにしておく必要がある。いまのMEGA-CDのオープニングで見られるような動画レベルではだめだ。最低でもVHS程度の画質は確保する必要があり、そうなるとオプションでもいいから動画圧縮・伸張チップへの対応を図らなければいけない。

とはいうものの、ユニバーサルのような映画会社やタイムといった出版社をバックにつけている3DOに対抗することを考えると、セガさんの強味はアーケードゲームの移植能力だろう。もちろん、いままでのように移植度が高いとかいうレベルの話ではなく、そっくりそのまま動くようでないと困る。すなわち、ゲーセンマシンの基板の汎用的なプログラマブル設計と1チップ&ローコスト化が勝負になるわけだが、ハードで利益が出なくてもソフトで元を取るくらいの思いきりが求められるのかもしれない(何しろ、3DOのハードメーカーに対するライセンス料はタダなので、いろんなところからマシンが出てきそうなのだ)。

となると、最後の問題は価格だが、ここまでやると7、8万円程度にはなるだろう。そうすると、現行のメガドライブはとりあえず残して、その高級機という位置づけもありうるね。その際には、当然、大人も使えるソフトを出して、家単位で購入するマシンになるかもしれない。

ともかくセガさんもガンバレ!

阿木二百の予想する

時期SEGAマシン予想図

これまでのメガドライブアイデンティティを継承しながら、MEGA-CD一体型のデザインを予想してみた。

バーチャルで遊ぶ愉快な1ページ 第5回

時代はバーチャル

企画・構成／YUJI MORISAKI

発売と同時に大ヒット！ バーチャル感覚にあふれた"ドラッグ絵本"

最近、売れている本と言えば「磯野家の謎」と、「CGステレオグラム」など目の錯覚を利用した3Dアート本だが、そこへさらに追い打ちをかけるようにバーチャルな「ドラッグ絵本」なるものが登場した。君はもうこのバーチャル感覚を体験したか？ 今回はちょっとマジメなバーチャル企画だ！

「Mの暗号」には〝世界初!?の立体謎解き小説〟というキャッチコピーがつけられている。

ストーリー構成はVRなどを題材としたサイバーパンクふう恋愛小説。VRということでうさんくさそうに思えてしまうが、この本では小説のストーリーを追うとともに、ポイントポイントに出てくるさまざまなビジュアルを楽しむという面白さがある。ビジュアルは今流行りの3Dアートをはじめとした、人間の目の錯覚を利用したもの。3Dアートが好きな人には見る価値は大アリだ。

では「Mの暗号」で使われている特殊図法を簡単に説明しよう。

【立体ビジュアル】

平面ビジュアルを立体に見るもので「MAGIC EYE」などでおなじみ。平行法と交差法の2種類がある。

【残像ビジュアル】

絵の中央を強く見つめ続けた後で他の絵に目を移すと、見たつもりのないものが残像として浮き上がってくるというもの。

【透過ビジュアル】

明りに向ってページをかざすと、透かし絵のようにビジュアルが浮び上がってくるもの。

【隠しビジュアル】

絵の背景や小物の組み合せに他の絵が隠されているというもの。昔からおなじみの古典的隠し絵。

【騙しビジュアル】

図形や文字を歪ませて描かれてあるもので、本を傾けて上や横から見たり、鏡を使って見ると別の絵が見えてくる。

【その他】

以上の他にも、見ているうちに立体感や動きを感じてしまうものや、遠近感をおかしくしてしまうもの、深層心理にある種のメッセージを送るものなどの手法がたくさん使われている。実は活字部分にもシカケがあるんだけど、すでに本を読んだ人はわかったかな？

『Mの暗号』のビジュアルをチラッと紹介

①森

コレは横のほうから絵と平行に近い目線で見ると、雲に描かれている顔が見えるというモノ。3Dアートと違い、誰にでも見える。

②謎の引出し

鏡を使ったり、斜めから見ることで、ストーリー上重要な暗号が見えてくる。写真の面積がちょっと小さいので見えにくいかな？

スタッフより

本をめぐって体験する不思議な不思議な『脳内迷宮旅行』。それは、あなたの脳のまだ使われていない部分を目覚めさせるものです。最後まで読み解くことができたら、周りの風景がまったく違ったものになっていることに驚くはずです。1日早く体験すれば、1日早く変身できる。だから、急いで！（渡辺浩弐／著者）

『ドラック絵本Mの暗号』

VIRTUAL TRIPPERS編著／発行：メディアファクトリー／B5版定型56P／定価：¥1,800／発売中

ボストンCLUB［趣味のビデオ講座］

初代タイガーマスクが登場したのは1981年。すでに10年以上の年月がすぎていることになる。

当時の記憶として強く残っているのは、アニメのヒーローの名前で登場したことと、リング内外関係なしに繰り出す華麗な空中殺法だろう。しかしビデオで再確認してみると、タイガーマスクの凄さは〝スピード〟にあることに気づく。

一般的に見て現在のプロレスは、技にしても展開にしても10年前よりかなりスピードは速くなったといえる。しかしビデオで見るタイガーは、現在のライガー、ウルティモ・ドラゴンなどと比べてみても劣るどころか、むしろもっと速いという感じだ。それも技だけでなく、次の技への間などすべてにおいて速い。これはUWFや格闘技を見る人が増えた現在だからこそ、再確認できるのかもしれない。10年たったいまでも色あせることない、歴史に残るプロレスラーだったことを再認識させられるはずだ。

おそらく序章を見たら、残りの2本も見ずにはいられなくなることは間違いないし、それだけの価値は十分にある。マニアのために、LDボックスも発売中だ。

初代タイガーマスク猛虎伝説・序章

主な収録試合
【タイガーマスクvsダイナマイトキッド】
【タイガーマスクvsスコーピオン】
【タイガーマスクvsグラン浜田】
【タイガーマスクvsエル・カネック】
【タイガーマスクvsエル・ソラール】

●ビデオ・パック・ニッポン／発売中／VHS:SBV-24／¥9,800

SUGIMOTO 研究室

某誌のような単なるアイドルコーナーだと思った人、残念でした(?)。BEメガは一味違うのだ。もちろん杉本室長だって、ユーザーの1人として研究に余念がないぞ。

杉本 理恵
昭和49年9月25日生まれ　B型
パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。TBS系列「もぎたてバナナ大使」(金曜日23:00〜)に4月のマンスリーゲストで出演するから、まだ詳しく知らない読者はこの番組でチェックだ。

REPORT.2 人生協力が大切「アイラブミッキー&ドナルド」

メガネ君　杉本先生、今回「アイラブミッキー&ドナルド」を選んだ理由は？

杉本室長　んーと、何となくかわいいからですね。

メガネ　じゃあ特にディズニーアニメのファンというわけでは……。

杉本　ええ。でも最近、ビデオで「シンデレラ」を観(み)たんですよ。絵や動きがきれいだし、シンデレラに憧(あこが)れちゃったり、すごくおもしろかったです。

メガネ　ディズニーランドなんかにはよく行くんですか？

杉本　それが1回しかないんですよぉ。しかもお仕事(笑)。

メガネ　アララ。

杉本　でもお仕事で行ったぶん、裏方(うらかた)さんの様子がよくわかりました。ほら、ああいう遊園地って、みんなに夢を与えるところですよね？　だから、裏側を見せないよう努力しているんですよ。大変だなーって思いました。

メガネ　それはゲームにも同じことが言えるかもしれないですね、などと強引に話題をかえて、さっそくプレイしてみましょうか。

杉本　はい(と、6Bパッドをにぎってゲームスタート)。

メガネ　家でプレイしたときに何か気づいたことはありました？

杉本　(操作しながら)この、ミッキーが走ってる姿が、つまずいたように見えるんですよ。「ミッキーがコケちゃったー」って(笑)。あと、声がかわいいですね。やられたときとか、一緒に叫んじゃいます。(プレイ中のミッキーがやられて)ワオッ！

メガネ　なるほど。ゲーム自体は難しかったですか？

杉本　小さい足場をジャンプで渡っていくシーンとかがすごく苦手なんです。こういうゲームはほとんど遊んだことがないんで……。でも、お兄ちゃんと2人プレイで遊んだら結構先のほうまで進みましたよ。

メガネ　どっちかが足を引っ張って、ケンカになったとか？

杉本　いえいえ。まあアイテム取るとき「じゃあ私が奥のほう取るね」と言っておいて両方取っちゃったりはしたけど、協力して進む場面が多いし、そのときの動きもかわいいから、おたがい許しちゃうんですよね。

メガネ　じゃあ、2人プレイで遊んでみましょうか(と、おもむろに割り込む)。

——しばらくプレイに熱中

杉本　あー、私あと1回でやられちゃう！

メガネ　あ、ゴメン、回復アイテム取っちゃった。

杉本　ここは頭の上に乗らないと届きませんよぉ。

メガネ　……なんかちっとも息が合ってないような。

杉本　そうみたいですね。

メガネ　トホホー(大山のぶ代調)。

今月のSUGIMOTOネタ

大阪の仕事から帰る途中で親子水入らず

仕事で新大阪駅に降り、まわりが大阪弁を使っているのを聞くとほっとするという杉本。「仕事で大阪に行ってもめったに実家には寄らないんです。でも今回はお休みをいただいてたので、東京に戻る途中で両親と合流して温泉に行きまして〜、のんびりしてしまいました」——高校の頃から親元離れての生活か。偉いなあ。

まとめ

先月のゆみみに続いてこれも面白くてお勧めです。パスワードの登場人物(キャラクター)がわからないから、ちょっとトランプが小さかったかな。わたしはやっぱり2人プレイが好きですね。助け合っていく仕草が可愛いしね。友達を家に呼んで一緒にやったらもっと仲良くなれそうだけど、おっとその前に部屋をかたづけなきゃ。

【SUGIMOTO情報】4/25ラジオ福島「キッドヒットミュージック」出演、4/29郡山市「ふくしま輸入博」ゲスト、5/2柏市「チューリップ祭」ゲスト、5/3淡路島「ピーターパンクラブ」出演、5/5神戸「学宿ヤングフェスティバル」ゲスト、みなさん遊びに来てね(杉本)。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

❶ 性別 ①男性 ②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※❹ MDソフトの所有本数は？

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②増刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥電撃メガドライブ ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨マル勝スーパーファミコン ⑩月刊PCエンジン ⑪HIPPON SUPER ⑫ゲーメスト ⑬その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つまで下からあげてください。

❼ 本誌で面白くかなった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BEメガCM探偵団
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥BE MEGA AM NETWORK
⑦BE MEGA GENESIS INFORMAITION
⑧NEWS & INFORMAITION
⑨特集 でるぞ!! ストII'・メガドラ2
⑩特報 慶応遊撃隊
⑪新作スクランブル
⑬ロケットナイト アドベンチャーズ
⑭エクスランザー
⑮ぴーぷるランド
⑯ソニック通信
⑰熱血宣言 ポリドール
⑱のーコネ新聞
⑲コナミのおへや
⑳サードパーティーやりたい放題
㉑クライマックス絶頂王国
㉒シムス通信
㉓セガ・ファルコム通信
㉔亀の甲より年の功
㉕くぎづけ!ゲーム体験記
㉖マルチメディア宣言
㉗時代はバーチャル
㉘SUGIMOTO研究所
㉙太閤立志伝
㉚Jリーグプロストライカー
㉛ウルトラマン
㉜デザートストライク
㉝メガロマニア
㉞魔天の創滅
㉟騎士伝説
㊱007・死闘
㊲スノーブラザース
㊳LASER ACTIVE Library
㊴聖魔伝説3×3 EYES
㊵アルシャーク
㊶ナイトストライカー
㊷らんま1/2
㊸スイッチ
㊹幻影都市
㊺デバステイター
㊻アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
㊼ダークウィザード
㊽サイボーグ009
㊾シルフィード(仮)
㊿BEメガ裏技リーグ
(51)サンダーバーズ ARE GO! GO!
(52)PC COLLECTION
(53)BEEP! GAMEGEAR
(54)BINARY ANALYSIS
(55)Oh! NEOGEO
(56)とじこみSPECIAL 餓狼伝説&格闘大全

❽ 今月号で発表された新しいメガドライブ2とMEGA-CD 2をどう思いますか？（いくつでも）

①値段が安い
②値段が高い
③デザインが良い
④デザインが悪い
⑤売れそうだ
⑥買いたい
⑦買いたくない
⑧新規ユーザーが増えそう
⑨出してほしくなかった
⑩その他

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ ②MEGA-CD ③TERA-DRIVE ④WANDER MEGA ⑤ゲームギア ⑥ファミコン ⑦スーパーファミコン ⑧ゲームボーイ ⑨PCエンジン ⑩PCエンジンCD-ROM²（DUOを含む） ⑪FM TOWNS マーティー ⑫NEO・GEO ⑬PC-9801 ⑭X68000 ⑮FM TOWNS ⑯その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①ああ播磨灘
②アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
③アイ・オブ・ザ・ビホルダー
④アフターハルマゲドン
⑤アルシャーク
⑥キャプテン翼
⑦いしいひさいちの大政界
⑧イース・マスクオブザサン
⑨ウイングコマンダー
⑩Aランクサンダー(仮)
⑪FIサーカスCD(仮)
⑫LHXアタックチョッパー
⑬エリミネートダウン
⑭エクスランザー
⑮ガントレット
⑯騎士伝説
⑰銀河鉄道999
⑱COOL SPOT
⑲慶応遊撃隊
⑳幻影都市
㉑ゴールデンアックスIII
㉒The 3rd World War
㉓サージングオーラ
㉔サイボーグ009
㉕ザ・スーパー忍II
㉖CDソニック・ザ・ヘッジホッグ
㉗シスターソニック
㉘シュヴァルツシルト
㉙シルフィード(仮)
㉚真・女神転生
㉛ジェームズ・ボンドII
㉜ジョー・モンタナ フットボール
㉝雀皇登龍門
㉞スーパーブランディッシュ
㉟スーパー大戦略3 SCD
㊱スティールタロンズ
㊲ストリートファイターII'
㊳スノーブラザーズ
㊴スラップファイト
㊵センチュリオン
㊶聖魔伝説3×3 EYES
㊷トッププロゴルフ2
㊸007・死闘
㊹ガンスター ヒーローズ(仮)
㊺ターミネーター
㊻ターミネーター2
㊼タイムドミネーター(仮)
㊽太閤立志伝
㊾ダークウィザード
㊿シャイニング・フォース2
(51)チャックロック
(52)沈黙の艦隊
(53)ディープスキャナー
(54)デビルバスター
(55)電忍アレスタ2(仮)
(56)ナイトストライカー
(57)ノスタルジアII
(58)ハイパーロードモナーク
(59)ハイムドール
(60)ハッスルマッスル(仮)
(61)Vay～流星の鎧～
(62)バットマン・リターンズ
(63)バトルマニア2 (仮)
(64)パノラマコットン
(65)パワードリフト
(66)パワーモンガー
(67)ナイトトラップ
(68)ファンタシースターIV
(69)プロフットボール'93(仮)
(70)プロホッケー'93(仮)
(71)ベースボール'93(仮)
(72)蓬莱(ほうらい)学園
(73)スーワーシャーク
(74)ポップンランド
(75)ポリゴンゴルフ(仮)
(76)マーブルマッドネス
(77)マイト アンド マジックIII
(78)魔天の創滅
(79)コラムスIII
(80)夢幻の如く
(81)メタルファング
(82)メリーゴーランド
(83)モンキー・アイランド
(84)ラングリッサー2
(85)ロードス島戦記
(86)ロードライアット
(87)ロードラッシュII
(88)ローリングサンダー3
(89)ロケットナイト アドベンチャー
(90)笑ゥせぇるすまん

3月号プレゼント発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
宮崎県・菊池浩志、福岡県・藤原和也、香川県・広田裕二
奈良県・中島康雄、新潟県・桜井利治
東京都・北原涼子、青森県・福井修、石川県・竹本芳治
兵庫県・田辺英俊、東京都・大柿功一
東京都・寺尾秀俊、岐阜県・野田和久、富山県・高橋智行
神奈川県・北城誠史、兵庫県・伊藤裕一
群馬県・日野克彦、埼玉県・日々野洋一、埼玉県・田辺信也
静岡県・森本哲治、神奈川県・芝原千晶
大阪府・中野邦明、福岡県・高木篤、千葉県・飯野元春
千葉県・大山義彦、茨城県・小田純平
北海道・江崎勝敏、福島県・飯島勝輝、山形県・千葉正一
岡山県・田形敏、滋賀県・沼田正裕

②お好みゲームギアソフト（5名）
埼玉県・跡部智昭、群馬県・三浦浩、長崎県・大賀憲一、
東京都・前谷信也、兵庫県・津田哲也

③「セガ・ソニック」'93カレンダー（3名）
宮城県・千葉玲子、茨城県・加藤喜明、東京都・野間英人

④皆口裕子「クリスタルフォーチューン」（5名）
福島県・近藤卓、長野県・永原隆雄、福岡県・緒方功
東京都・木村良行、神奈川県・堤昇一

⑤「ダイナブラザーズ」オリジナルTシャツ（3名）
東京都・不破大介、富山県・高木伸夫、広島県・佐藤靖邦

⑥「天舞 孔明三国志」カードゲーム（20名）
滋賀県・種村直典、岩手県・高橋弘哉、東京都・竹内一桂
東京都・須賀明、神奈川県・斉藤広行
千葉県・保泉忠、石川県・松本正和、愛知県・清水健
東京都・片貝誠、埼玉県・梅沢誠
奈良県・久保紀親、埼玉県・石田憲吾、愛媛県・稲井哲也
大阪府・折戸裕隆、青森県・常田和人
神奈川県・宇佐美敦司、茨城県・飯塚秀樹、山形県・酒井吉信
奈良県・三田剛、東京都・江藤弘泰

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

P94……Jリーグプロストライカー
P96……………ウルトラマン
P98……デザートストライク
P100………MEGA lo MANIA
P102………………魔天の創滅
P103…………………騎士伝説
P104……PGAツアーゴルフⅡ
P106……………007・死闘
P108………スノーブラザーズ

太閤立志伝

太閤秀吉の生涯を描いた出世シミュレーション！

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

- 光栄
- 5月28日発売予定
- 11,800円
- SLG
- 10M+B・1

太閤 立志伝 PUSH START

太閤まで登りつめた男の出世物語

務めにはげみ殿の信頼を勝ち取れ

織田信長

藤吉郎の主君で、戦国の世に終止符も打った稀代の英雄。徹底した能力主義で実力のあるものは、どんどん取り立てた。

木下藤吉郎

信長亡き後の天下を手に入れた武将。むやみに戦いを望まず、調略を駆使して任務をまっとうした。

妻・ねね

藤吉郎を影から支えた世話女房。あいにく子宝には恵まれず、藤吉郎の浮気に晩年まで悩まされる。

稲葉一鉄

氏家直元や安藤守就とともに美濃三人衆と呼ばれた斉藤家の重臣。後に織田家に仕える。

長く苦しい下積み時代の苦労

藤吉郎の身分は最も低い足軽頭（あしがるがしら）から始まる。最初のうちはたいした仕事は与えられず、もっぱら米売りなどの雑用が主な仕事だ。実績を積み重ねて地位が上がるにつれ、徐々（じょじょ）に難しい仕事を任（まか）されるようになる。それらの仕事をこなすには、たいてい高い能力が必要とされるので、常日ごろから修業にはげんで能力を高めるように心がけよう。

馬屋で修業

情報収集

教えを請う

諸国を見聞

なかなか戦場へは出してもらえないぞ!!

城攻めや調略などの戦略に関わる重要な仕事は、ある程度の地位じゃないと殿から声もかけてもらえない。その地位に早く登れるよう忠勤にはげもう。

メーカーさんからひとこと

みなさんの秀吉は何を目指しますか？　史実と同じように本能寺の変が起こるとは必ずしも限りません。信長を天下人とするため誠心誠意つくすか光秀のように自ら謀反を起こすか、アウトローとして辻斬りにはげむか？　何をやっても自由です。

Jリーグプロストライカー

ハートに響くぜ！ サンバのリズム!!

完成度ゲージ 100% 4人同時プレイあり

●セガ
●4月23日発売
●8,800円
●SPT
●8M+BB

ジーコが走り ラモスが蹴り カズが踊る

ついに待望のＪリーグが開幕となるよね！ 期待通り初戦から激しい戦いが繰り広げられそうだけど、ゲームでその戦いが再現できるのがコレ「Ｊリーグプロストライカー」なんだ。このゲームの特徴は、何といってもチーム、選手すべて実名で表示されていることだね。それに３つのゲームモードが用意されていて、しかもオリジナルチームまで作れちゃうんだからもうタイヘン。２人同時プレイもできるし、これで熱くならないはずはないぞ。君もKAZUになれるか!?

すべて実名なわけ

プレイ中には、ボールを持っている選手の名前が画面下に表示されるぞ。ベストプレイヤーを操作しよう。

データもバッチリ！

チームごとの選手データもちゃんとある。知らない選手のフォローもこれでできるよ。これはカズのデータ。

お好みチームを選んでね

Ｊリーグ全10チームを地図と照らし合わせて選択できる。君の家に一番近いチームはどこかな？ 横浜だけ２チームあるんだよね。ちょっと不公平。

チーム名	チーム力	評
鹿島アントラーズ	ジーコ率いる強力フォワード陣。ディフェンスはやや難あり。	B
浦和レッドダイヤモンズ	スピードを生かした攻撃サッカー。福田の突破力に注目。	B
JEF ユナイテッド市原	ディフェンス中心のチームが強力外人獲得で生まれ変わる！	B
ヴェルディ川崎	日本代表のスターがそろう、前年度覇者。個人技がうなるぞ。	A
横浜マリノス	ＦＷ、ＭＦ、ＤＦと安定した実力を誇る。ベルディの天敵。	A
横浜フリューゲルス	若さ溢れる闘志とスピードで急成長。上位に食い込めるか。	B
清水エスパルス	唯一の市民クラブながら、サッカー王国の名に恥じない実力。	B
名古屋グランパスエイト	リネカー加入により、一気に躍進。パワフルなサッカー。	A
ガンバ大阪	永島、磯貝などの強力ＦＷで、ガンガンいてこましたれ！	B
サンフレッチェ広島	欧州の組織的サッカーが徐々に定着。森保、高木にも期待。	B

3つのモードで最高16人まで遊べるスゴさ

プレマッチ Pre match

前半と後半の試合前にフォーメーションを選択。守るか攻めるか。

戦う２チームを自由に選んで対戦できるモードだ。友達と２Ｐ対戦もできるけど、１チームを２人で遊ぶこともできる。COM対COMもあるよ。

お友達と2Pで…

２人プレイで対戦するか協力するか。どっちも熱くなることは間違いないぞ。お気に入りチームで。

Jリーグ J・LEAGUE

これがメインのモードだ。好きなチームを１チーム選んで、他９チームとリーグ戦をしていくんだけど、もちろん他のチームもＣＯＭどうしで戦っているんだ。１戦ごとにセーブができるので全戦勝利も夢じゃない。優勝すれば感動のエンディングがおがめるぞ！

リーグ戦は１回負けてもまず大丈夫。リーグ表で相手の経過を把握して戦おう。

１戦ごとにセーブをしておこう。負けたらもう１回挑戦もできるしね。でも強いチームはいつも強いよー。

カップ戦 Cup tournament

好きなチームを４つか８つ選んで勝ち抜き戦をするモードだ。１チーム２人で８チーム作れば最高16人まで遊べるぞ。

セガのカップをかけてチームが勝ち抜き戦で争う。４チームは２回、８チームは３回勝てば優勝だ。

16人までOK！

友達が大勢いても、このモードならみんな思う存分遊べるよね。ワイワイやるのもすごく楽しいって知ってた？

本物さながらの動きにシビレギャル増大中との噂アリ

ゲームは、フィールドを縦に見た視点で展開され、前半と後半で陣地交代となり攻め込む方向が変わる。操作は、方向キーでマークのついている選手を動かし、Aボタンでシュート、Bボタンでショートパス、Cボタンでロングパスをする。また、B＋Cでチップキックをするぞ。ボールを持っていない時は、Aボタンでスライディング、BとCボタンでショルダータックルをする。そしてボールを蹴った後、方向キーでカーブをかけることもできるんだ。こんなにいろんな操作ができるので、試合中の選手の動きは本当に多彩。JEF市原の選手の動きをビデオ収録し、キャラクターパターに生かしてるだぞ。

キックオフ!!

突っ込めドリブル！

ドリブルで敵陣まで入り込め。マークされるな！

PASS

パスだっつ！　よし！まかしとけって！

マークがきつくなったらすかさずパスを。無理をすると囲まれて動けなくなってしまうので早めにつなげ！

耳より情報

画面右上に見えるフィールドポジションは、消したり大きくしたり、メッシュにしたりも可能だ。ないと心細いし、とりあえずメッシュMサイズだ。

SHOOT

ボレーだ

高いボールは、ジャンプして蹴る。相手のパスも蹴れる。

ヘディング！

もっと高いボールはヘディングでつなぐ。飛べ！

SLIDING

FOUL

スライディングなどで相手選手に荒いチェックをしまくると、審判からイエローカードが出て警告か。そんなー！

イエローカード？聞いてないよー!!

音声が試合を盛り上げる

選手の動きの他に、もうひとつ注目したいのが、合成音声で叫ぶ選手の声や観客の声援だ。選手はアタックされると呻(うめ)き声を出すし、ドリブルしているとパスを催促(さいそく)する。観客も、ビッグプレイが出るとワッと盛り上がり、失敗するとブーイングするぞ。

ボールの取り合いの時には激しい声援が送られるぞ。観客も熱くなってる。

ゴール付近でキーパーが叫ぶ。「上がれ上がれ！」と威勢がいい。

GOAL!

PK!!

ゴーーール！

メーカーさんからひとこと

もうすぐ開幕となる〝Jリーグ〟、セガがサポートとしているJEF UNITEDにはぜひともがんばってもらいたいと思います。JEF UNITEDの皆さんの撮影協力により、シュート、ドリブルなどのグラフィックをリアルに再現できたと自負しています。

ウルトラマン

まばゆい閃光がほとばしる!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●マーバ
●4月9日発売予定
●5,800円
●ACT
●4M

怪獣の上手な倒し方の手引き

ヘアッ!!

スーパーファミコンだけではなく、アーケードでも出ていた「ウルトラマン」がメガドライブにも登場した。ゲームは、怪獣との1対1の対戦で展開され、全部で10匹の怪獣を倒せばゲームクリアとなる。登場する怪獣はベムラー、テレスドン、ジャミラ、ブルトン、レッドキング、バルタン星人、ゴモラ、メフィラス星人、ジェロニモン、ゼットンなど、ある程度知名度のある怪獣が相手だ。プレイヤーは、怪獣に攻撃をしつつ相手の攻撃を回避し、さらにフィニッシュとしてスペシウム光線をセレクトして発射しなければならない。こう書くと難しく思えるのだが、攻撃系の技はシンプルだし、攻撃回避も簡単だ。今回は敵を効率良く倒す方法をレクチャーしたので、このページを読んでプレイすればきっとノーミスでクリアできるはずだぞ。

なぐって…

通常攻撃で怪獣の体力を奪え！ 体力を減らして光線エネルギーをためていくのがこのゲームのプレイ上の基本なのだ。

光線じゃあ

怪獣の体力がなくなって、光線エネルギーがいっぱいになったらスペシウム光線でトドメを刺す。他の光線ではダメだぞ。

空想特撮科学攻略 怪獣でも強弱があるのだよ!!

怪獣が登場する順番はＴＶストーリーに準じているので、怪獣の強弱には一切関係ない。したがって、序盤でもかなり強い怪獣が登場したりもするのだ。ここでは、序盤中盤で難関となるであろう4体の怪獣と最後に相手となるゼットンを紹介する。どの怪獣もかなりクセモノなので、早く行動パターンを読み取りウルトラマンを意のままに操って倒すのだ。

ここに紹介した怪獣以外はどれもそれほど強くはない。急降下キックの連続で倒せるはず。動きを見切れば怖くないだろう。

STAGE 3 ジャミラ JAMYRA

この怪獣は動きが速く、接近戦はほとんどの確率で返される。パターンとしては急降下キックの連続でもいいが、キックの後に倒れるので、投げハメにしてしまってもいい。長く地上にいると炎の攻撃を受けるぞ。

口から吐き出す炎は前後に追尾してくる。急降下キックの連続で倒すのが一番無難と思われる。

急降下キックを受けると倒れるので、その間に前転で接近すれば懐に入ることができる。つかみかかれ。

つかんだら、素早く岩石落とし。するとまた倒れるので、再び前転で接近すればパターンになる。

STAGE 4 ブルトン BULLTON

打撃攻撃は無理なので前転で接近し、つかんで岩石落としを繰り返せ。逃げても前転で追いかけろ。

不意の回転アタックは可能なかぎり逃げろ。バリアーで止めてもいいだろう。

攻撃は回転アタックと脱力光線と異次元火球の3つだけだが、こちらの打撃攻撃を瞬間移動でかわされるやっかいな相手だ。対処法は前転で接近し、岩石落としの連続が効果的だ。バリアーも効果的。

距離が開いた時の脱力光線はバリアーで弾ね返す。これを忍耐強く続ければ必ず勝てる。

怪獣撃退に有効な技

ここでは、怪獣に有効ないくつかの技を紹介する。使用頻度の高い技は急降下キックだが、その他の技はリーチが短いうえに攻撃力があまりない。また、怪獣によっては打撃技を回避するヤツもいるので要注意だ。下で紹介した6つさえできれば必ず勝てるが、時には臨機応変でいかないとツライことも。怪獣退治もなかなか難しいのだよ。

ウルトラキック

懐に入ったものの、つかんだ状態にならなかった時にこのキックを素早く出せ。

急降下キック

頻繁に使う技。これがメインといっても間違いはないだろう。どんどん使うこと。

岩石落とし

懐に入ってつかんだ状態になったらこの技を出すのだ。ハメることもできるぞ。

前転・後転

後転は不意の光線などをよけるのに使い、前転は懐に入るのに使う。反射神経が命。

ウルトラバリアー

相手の光線などを弾ね返すのに使う。また、体当たり攻撃などにも有効なのだ。

スラッシュ光線

エネルギーが少なくても発射でき、けっこう使える光線。しかし、乱射は命取り。

日本を守る最後の砦
これが科学特捜隊だ

本部をパリに置く国際科学警察機構の日本支部、それが科特隊だ。ここは、一般の警察では手に負えない怪事件の捜査や、他の星の侵略者から日本を防衛することを目的としていて、ボクらの平和を日夜守ってくれているんだ。

所属する隊員はムラマツキャップ、アラシ隊員、イデ隊員、フジ隊員、ハヤタ隊員の5名。少数精鋭で任務に励んでいるんだね。

STAGE 6
バルタン星人
ALIEN BALTAN

接近戦に持ち込むのはまず無理。相手のほうが攻撃が速い。ハメられないが、もしつかんだら岩石落としを。

火の球は距離が離れていないとバリアを張れない。

急降下キックはジャンプでかわされる。飛んできたら着地地点で待つのだ。

動きが速いので、急降下キックはジャンプでかわされるし接近戦も強い。ジャンプ後にスキができるので、着地地点で待ち、岩石落としをかけよう。分身攻撃を破った後は、バック転で逃げるのだ。

STAGE 8
メフィラス星人
ALIEN MEFILAS

光線を撃ってきたらバリアーを必ず張る。そうすれば確実に敵の体力はなくなる。多少消極的だが。

見えないキックもバリアーを張っていれば大丈夫だ。

岩石落としはかなり難しいが、つかんだらすかさず出すこと。確実に倒せ。

こいつも動きが速く、やっかいだ。しかも打撃技は消えてかわされるので、岩石落としでハメるかバリアーで光線を弾ね返し続けるしかないだろう。とにかく、無理な攻撃だけはしてはいけないぞ。

STAGE 10
ゼットン
Z-TON

つかんでも逆に投げられることも多い。どうすればいいのか。

バリアーで攻撃を弾ね返しても消えていなくなる。さすがゼットン、やっかいなヤツだなぁ。

動きこそ遅いものの、接近戦は強いし急降下キックを含めた打撃技はほとんど消えてかわされる。しかも光線技さえバリアーで弾ね返してくるかなりの強敵だ。動きのパターンはほとんどない。ここは本当にプレイヤーの腕が試されるところだ。がんばってくれ！

メーカーさんからひとこと

4月9日、「ウルトラマン」が発売。岩石落とし、急降下キックの他にも、必殺技もいっぱいあるぞ。リミット60で胸のカラータイマーが青から赤に変わるけど、あわてずにエネルギーをためてスペシウム光線で敵を倒すのだ。

デザートストライク 湾岸作戦

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

このミッションをこなせばキミは英雄だ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●EAビクター
●4月23日発売
●8,900円
●SHT
●8M

GENESISの人気ゲームが日本に上陸!!

戦争に突入してしまう様子も、このデモ画面を見ていればわかるのだ。

アメリカではすでに発売になっている、ヘリコプターのシューティングゲーム「デザートストライク」。斜め上から見下ろした視点で、ヘリコプターを自由に操れるこのゲームが、ついに日本でも発売されることになった。

今回はこのゲームの特徴や遊び方を、じんわりと解説していくぞ。フライトシミュレーターのような本格的すぎるものが苦手なキミも、この簡単操作のシューティングゲームなら楽しめるはずだ。

全方向スクロールするフィールドを飛べ!

「デザートストライク」の特徴は、やはりそのスクロールだろう。意外に広いフィールドは、ヘリコプターの動きに合わせて、全方向にしかもスムーズにスクロールするのだ。ただし操作方法がラジコン的な感じなので、ヘリコプターをある程度自由自在に操れるようになるには、少々慣れが必要になるかもしれない。

またこのヘリコプターは、3種類の武器を装備していて、通常のバルカン砲のほか、ハイドラ、ヘルファイヤーの2種類のミサイルを装備しているので覚えておこう。この2種類は、それぞれ攻撃力や装備できる弾数が違うので、状況に応じて使い分ける必要があるぞ。ミッション1ではまだいいが、2、3と進んでいくと、どんどん厳しくなっていくので注意が必要だ。

さらに敵たちにも特徴がある。登場する敵は、みなリアルに描き込まれていて、ものによっては動いている。特に小さな人間やジープが動くさまは必見だ。

米軍の前線基地であるこのポイントは、いろいろ役に立つ。場所を覚えておこう。

墜落したF-15戦闘機の近くで、敵と味方の銃撃戦が。このF-15に、見覚えはないか?

ルールは簡単だ

それではいよいよ、ゲームのルールを紹介しよう。

各ミッションには、いくつかのターゲットが存在する。出発する前に指令官からミッションの解説があるが、その時に破壊すべきターゲットを知らされるのだ。このミーティングは、必ず見ておくこと。

また戦場には、見にくいが味方の兵がいることがある。敵の兵と味方の兵とは、服の色で判別することができる。緑色の服なら敵、黄色い服なら味方だ。この味方の兵は、救出することができる。

ヘリコプターには燃料や武器の残弾数が設定されている。これらの数値もじっくり見ながら、作戦を遂行していこう。

ミッション1は行方不明のコ・パイロット“JAKE”の救出と、レーダー、発電所などの施設破壊が目的。すべてコンプリートすれば次の任務が与えられるという寸法だ。ミッションは全部で4つあるが、そんなに簡単ではないぞ。

機銃 BALKAN

ハイドラ HYDRA

ヘルファイヤー HELL FIRE

敵軍の旗が見える。ここは敵の前線基地のようだ。捕虜が収容されているかもしれない。

①コ・パイロットをセレクト

実物のヘリコプターでは、前のシートに座る人をパイロット、後ろのシートに座る人をコ・パイロットというが、このゲームではコ・パイロットをコンピュータが操作する。ゲームでのコ・パイロットの仕事は、射撃とウインチ(ハシゴのようなもの)の昇降がメインとなっている。また、各コ・パイロットは、それぞれ能力設定がされてあって、どのコ・パイロットを選ぶかによって、戦況が大きく変わるだろう。表示されるコメントや、SHOOT、WINCHのランク表示を参考に、慎重に選びたい。

射撃とウインチの腕前が表示される。しかしこの人の言われようはひどい。

ウワサのすごいコ・パイロット。なにやらF-15で墜落したらしいのだが……。

②作戦内容を確認する

コ・パイロットの選択やキー設定の変更を終えたら、スタートボタンを押して作戦に入ろう。まずはブリーフィングルームで、作戦の内容を上官から聞く。ここで破壊すべきターゲットや、救出すべきターゲットの確認をしておくこと。

もしこのターゲットを忘れてしまっても、心配はいらない。作戦中ならいつでもスタートボタンで表示できるオプション画面で、ターゲットに関する情報を見ることができるのだ。作戦内容を聞いたら、いよいよヘリコプターに乗って出撃だ。

ちなみにヘリコプターの操作は、十字キーの上下で前進後退、左右で左右旋回という、ラジコンのようなものだ。この独特の操作感覚にまず慣れることが大切だろうね。

ヘリ空母上で、上官からミッションの内容を聞く。

デモ画面を見ても、敵の独裁者の危険さがわかる。

③ターゲットを探す

出撃したのはいいけど、広大なフィールドの中から、特定のターゲットを探すのは大変だ。

そこで役立つのがオプション画面。スタートボタンを押せば表示されるこの画面は、レーダー機能もあるので、敵の位置などを一目で把握できる。また、それぞれのターゲットや敵についての情報も表示されるので、かなり役に立つぞ。また、破壊するターゲットの順番などを忘れてしまった場合も、この画面で教えてもらうことができるだ。

このオプション画面は、レーダー機能以外にも役立つ機能が満載されている。ガシガシ活用すべし。

オプション画面を開けば、各ターゲットの特徴をつかむことができるのだ。

ターゲットの配置場所は、やはりオプション画面のレーダーで確認可能だ。

④攻撃(アタック)

敵の位置を確認し、破壊すべきターゲットに近づいたら、弾数をチェックして、いよいよ攻撃だ。ターゲットの近くには、必ずといっていいほど強力な対空兵器が配備されている。特に注意するのは、対空ミサイルを装備している敵だ。このミサイルは強力で、数発くらっただけでヘリコプターは墜落してしまう。撃たれる前に撃つか、もしくは絶対に近づかないことだ。攻撃するなら、一発で破壊できるヘルファイヤーを使おう。

ターゲットを破壊した跡にロケット砲を持った歩兵がいることもある。油断できない。

第2のターゲットである発電所。まずは周辺の対空砲を片づけてから攻撃。

⑤味方兵の救出

小さくて見にくいが、時々黄色の服を着た兵が、フィールドをうろうろしていることがある。これらの兵は味方だ。近づいてウインチを降ろし、味方を救出せよ。ちなみにヘリコプター内には、6人までの兵を収容できる。収容した兵は、海岸沿いの味方基地まで運ぼう。兵を無事に運搬できれば、ミサイルなどを補給できる。また救出した兵の中には、優秀なコ・パイロットがいるかもしれない。次のミッションからコ・パイロットとして活躍してくれることになる。さらにフィールドには、燃料や弾薬が隠された建物がある。レーダーを見れば、どの建物に隠されているかがわかるはず。タンクなどをウインチで補給すれば、燃料や弾薬が補給される。

レーダーをたよりに、味方兵を探そう。建物の内部にいることも多い。

タンクを発見。積み込めば燃料を最大値まで補給できる、ありがたいアイテムだ。

メーカーさんからひとこと

このソフトの特色の1つに、「ラジコン的操作感覚」があります。人を救出したり補給物資を拾ったり、敵を攻撃したりと、その1つ1つが、何ともラジコンライクなんですよ。作戦を無視して破壊の限りをつくすのも楽しいし。私は勝手に「箱庭ゲーム」と呼んでますけど。

MEGA lo MANIA

繁栄も滅亡もキミの手腕にかかっている

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●CRI
●4月23日発売
●8,800円
●SLG
●8M

勝った者が永遠の命を手に入れることができるのだ！

資源採掘、武器発明、武器生産、戦闘という複雑になりがちなシステムを、バランスよく作り上げたシミュレーションゲーム「メガロマニア」。このゲームの特徴は発明を重ねることによってテクニカルレベルがアップし、発明できる武器がだんだん増えていくこと。それにともなって攻略法も変わるのだ。

特に、工場で生産をしないと使うことができない武器が登場する頃には、人数の割り当てや有限である資源の使い方が難しくなる。

序盤からむやみに人を使いすぎると、後半はかならずといっていいほどボコボコに負けてしまうぞ。

城を作るにしても、武器を発明、生産するにしても人は多いほうがいいのだ。

それは進化、破壊
そして権力のゲーム‥‥

WHO!? 誰でプレイする!?

SCARLET スカーレット

年齢1701歳。惑星国家アンタレスの王女。美しい容姿と王族らしい誇り高い心を持っている。熱く激しい感情が作戦行動に影響することもある。

熱い心を持つ激情家

CAESAR シーザー

年齢2235歳。連邦国家ワイラーの若き指導者。正義感が強く、国家運営の才能に秀でている。慎重な性格で冷静に戦況を判断し作戦を遂行する。

冷静沈着な若き指導者

OBERON オベロン

年齢不詳。伝説の頭脳集団オベロンズの主宰。常人を超越した論理で行動し綿密な作戦も彼に対しては無力。まったく油断できない存在である。

謎の頭脳集団主宰

MADCAP マッドキャップ

年齢4245歳。軍事惑星マードックの総帥。戦闘経験が豊富で戦術にかけては右に出るものはいない。計画的に作戦を立て最後に勝利する。

歴戦の勇者

攻略は時代によって違うんだ!!

初期、中期攻略フローチャート

～BC100の場合

START → 人数増やし → 武器開発 → 資源採掘 → 出撃
（資源採掘から武器開発・資源採掘へ戻る）

～AD1400の場合

START → 資源採掘 → 武器開発 → テクニカルレベルアップ → 工場・採掘場建設 → 資源採掘・開発強化 → 武器大量生産 → 出撃
（武器大量生産から資源採掘・開発強化へ戻る）

ワンポイント・アドバイス

年代による戦いかたの違いは、工場で武器が生産できるかどうか。武器は工場で大量生産したいところだが、資源の採掘スピードを上げないと思ったように生産できない。

人類への指示はアイコンで行う!! これでもう基本はOK!!

発明

発明は必要の母。アイコンはグッドアイデアということで電球の形をしている。

戦いのための武器や防具、または城の修復を行うためのシールドを発明・研究する。発明・研究は、武器の種類と割り当て人数によって、完了までの時間が決定する。もちろん人数が多いほうが時間は短くてすむ。ただし、発明・研究に必要な資源が採掘されていない場合には、武器は表示されない。発明のためには資源の採掘が先だ！

発明に割り当てる人数にもよるが、強い武器ほど発明に時間がかかるのだ。攻撃武器以外もしっかり作ろう。

発明を重ねて研究所を建設すれば、また新たな武器を発明することができる。もちろん工場も必要だぞ。

採掘

資源を掘る。掘るといえばシャベルとツルハシだね。割り当て人数がものをいうぞ。

武器の発明に必要な、資源を掘る人数を設定する。人数は多ければ多いほど採掘するスピードを速くすることができるが、各資源には限りがあるので、掘りつくしてしまった場合はそこでオシマイ。なお、採掘できる資源は城を置いた土地によって異なる。

資源には最初から持っているものもあるが、基本的には採掘が必要。時代が進めば採掘所を建設することで、さらに深いところにある資源を掘ることができるようになる。資源は限りがあるので大切に！

こんなものが掘れるゾ

- エルダイト
- プラネタリウム
- ハーブライト

生産

発明した物を生産するということで、アイコンは工場の絵だ。ガンガン作ろう。

飛行機や大砲などの武器は、生産をしないと使うことができない。そこで工場の建設が必要になってくる。生産で設定できるのは人数と武器の生産数。生産に必要な量の資源がない場合には、途中で生産が中止されてしまうので、資源はたっぷりと掘っておこう。

せっかく発明した武器も、生産をしなくては使うことができない。それを忘れてしまうと、イザ攻められたという時に対応できない。つねにある程度は生産しておいたほうがいいぞ。

青写真

発明した武器の資源組合せを確認する。発明したものが不要の場合、ゴミ箱に捨ててしまってもＯＫ。再び必要になったら発明しよう。

防御

シールド

防御は城や工場などに防御兵を配置するアイコン。好きな防御武器を選ぶことができるが、あらかじめ防御武器を発明しておくことが必要だ。シールドは攻撃によりダメージを受けてしまった城を修復する。ダメージの度合いは、建物マークの横に表示されているゲージで確認。あらかじめシールドを発明することと、資源の採掘が必要不可欠だ。

防御は軽く考えてしまいがちだけど、配置しておけば結構役に立ってくれるので、できるかぎり配置しよう。

ダメージのチェックは忘れてしまいがち。攻め込まれた後は必ず確認しておいたほうがいいと思うよ。

攻撃

戦いのアイコンは剣がピッタリ。でも、このゲームには飛行機やＵＦＯも出るぞ。

相手の城に攻め込むときのコマンド。攻撃を仕掛ける前に、すでに発明された中から攻撃に必要な武器の数(人数)を決定していく。それぞれの武器の数は採掘した資源の量によって決まってくるが、全武器を合わせ250人まで戦闘に参加することが可能。人数が決まったら、攻め込むフィールドにカーソルを移動してＢボタンだ。

これはデモで見られるＵＦＯらしき武器だ。早くこんな武器が使えるようになるといいけど、道のりは長いぞ。

飛行機あたりが使えるようになると、隣合った領地以外にも攻撃を仕掛けることができるようになる。

現代テクノロジー講座

テクノロジーレベル	攻　撃	防　御
ＢＣ9500	石	棒
ＢＣ3000	パチンコ	槍(ヤリ)
ＢＣ100	矛(ホコ)	短弓
ＡＤ900	弓術家	沸騰した油
ＡＤ1400	投石機	石弓
ＡＤ1850	大砲	旧式小銃
ＡＤ1915	複葉機	マシンガン
ＡＤ1945	ジェット戦闘機	バズーカ砲
ＡＤ1980	核ミサイル	核抑止力
ＡＤ2001	空飛ぶ円盤	星間戦争レーザー砲

メーカーさんからひとこと

伝言板のクイズの答はわかったかな？　超カルト級なのでわかんないかも。そういう人は、ぜひプレイしてスタッフロールを見てね！　後半は手強いから、島で使う人数を節約すると後々楽になるよ！　答はＣＲＩに送ってね！　先着10名様までプレゼント！（さちえ）

魔天の創滅

後ろにいるのは誰ですかっ!!

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

●講談社総研
●6月下旬発売予定
●8,900円
●RPG
●8M+B・B

魔天の創滅
PUSH START BUTTON
©1993 講談社総研

ストーリー序盤を紹介してしまおう

講談社総研のＲＰＧ「魔天の創滅」は、初心者でもすんなり遊べるフレンドリーなＲＰＧだ。これまでは敵キャラやストーリーを紹介してきたけど、今回はその物語の序盤を紹介していくことにするぞ。

――雷鳴の夜。悪魔に連れ去られようとしていた赤ん坊を助けた男は、その赤ん坊の背中に羽根のようなものがついているのに気がつき、その赤ん坊を聖魔導士ラファエルに見せることにした。それを見たラファエルは、男のたっての願いでその赤ん坊の羽を封印し、その赤ん坊をアルナスと名づけ育てることにした――というのがプロローグだけど、そのアルナスがこのゲームの主人公なんだ。

主人公アルナスにはどんな秘密があるのだろうか？　さあ、ゲームに突入だ！

母：ほら、あなたのおさななじみの。
えーと、何て名前だったっけ？

お城へ向かう朝。母親が最近魔物が多くなっているることを心配しているぞ。

父の遺言どおり王様に会う

アルナスが15歳となった頃、アルナスの父親は王の命令により最近の混乱の原因を探るべく旅に出ていた。そんなある日、その父が傷だらけの体で家に帰ってきて、息も絶え絶えに世界に危機が迫ってきていることを告げ、最後に何かを言いかけて還らぬ人となってしまう。アルナスは、父の遺言(ゆいごん)通り王に会うため城へと向かっていくのだった。

王：よく参ったなアルナス。
うわさはサファンから聞いておるぞ。

王様との謁見で、父のことを聞こうとするアルナス。しかし、王様はすべてを話そうとしない。

とりあえず王様から命令を受けたアルナス。神秘の薬を探しに山合いの森へと向かうのだが……。

盗賊だあ!!

とうぞく：おい、そこのお兄ちゃん。
ちょっと、待ちな！！

薬を探す道中で盗賊に襲われてしまう。戦おうとするが、あえなくやられてしまうアルナス。

X：お目覚めになりました？
山道でたおれていたようですよ。

気がつくと、そこはお城のベッドの上だった。もう一度王様の話を聞いてみよう。

盗賊にさらわれた女の子を救うことにしましょ

王の命令により、父の仕事を継ぐことになったアルナスは、まず初めに城の南に生えているという薬草を探しに出かける。しかし探索の途中に襲われ、あえなくＫＯされてしまった。その頃王妃はすでにこの世の人ではなくなっていた。無念……。次に訪れたレミナの町に人影はなく、長老の話では、盗賊に若い女の子達を連れ去られてしまったのだという。レミナの町の南にある盗賊のアジトへ行って女の子達を助けるのだ。

アルナス：そうですか・・・
ぼくが、もっと早く薬草を採ってきて

王妃が死んでしまって、悲しむ王。ここでアルナスの父親の本当の仕事を知らされるアルナス。ショック！

とうぞくにおそわれ若い娘はみんなつれさられてしまった。

レミナの町で一人残ってしまった長老。何だって女の子が？　う～ん？

リリス：アルナスたすけに来てくれたのね。

盗賊のアジトで幼なじみのリリスと再会。今は助けられないぞ！

スライムっす!!

スライム：オーイ。たすけてくれ～
とじこめられて出られないんだよ～。

盗賊を倒すため、あるアイテムを探す。そこへ困っているスライムが！　助け出そう！

オヤブンだ!!

HP 42
HP 4

モンスターがあらわれた。

ついに盗賊の親分と対決！　こいつは、山の中で出会ったあの盗賊だったのだ。許すな！

メーカーさんからひとこと

みなさん、大変お待たせしております。「魔天の創滅」はもう少しで完成です。“今までのRPGの固定概念を打ち破るストーリー進行と設定”を合い言葉に、スタッフ一同がんばっています。他のとはちょっと違った雰囲気をもつ、この作品をぜひプレイしてみてください。

騎士伝説

戦略SLGファンお待ちかね!!

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●講談社総研
●5月31日発売予定
●9,800円
●SLG
●10M+BB

ドイツ機甲師団、東部戦線を席捲す!

SLGファンが待ちに待ったあの「騎士伝説」がいよいよ5月発売となる。これまでは断片的に写真を載せるのみに留まっていたが、今月、来月でどんどんみんなの知りたい情報を出していくのでそのつもりでいてほしい。

さて、このゲームは第2次世界大戦下のドイツ軍が実際に侵攻した東部戦線を皮きりに、実際にはドイツ軍が攻め切れなかったところまでシナリオとしてフォローする戦車級SLGだ。もちろん目的はドイツ軍を勝利に導くこと。戦争ものと聞くとピリピリする人もいるかも知れないが、単純にゲームと割り切って当時の世界に入り込んでみてほしい。昇格や叙勲、緊迫した戦闘など、他のゲームでは味わえない面白さを発見できるはずだ。

索敵せよ!

先頭にいる部隊は索敵(敵を発見する作業)をしよう。

集中砲火

見つけたら、陣形を整え、砲撃! 車両の能力を考えて。

指示を!

各部隊に進軍する方向を指示せよ。とりあえず進め!

全速前進

進む速度も指示により設定できる。地形でもそれぞれ変わるぞ。

シナリオごとに、始まる前にストーリーと目的を表示する。まずはドイツ軍SSと、ポーランド軍との激突だ。

ファン喝采のデータはまさにちみつのアッコちゃん(ほんの一部)

兵士もそれぞれ能力値が違うので注意!

プロモーションビデオをキミは見たかい!?

店頭で見た人もいるかもしれないが、ゲームのプロモーションビデオにしてはかなり本格的。

ゲームのオープニングの取り込み画像も、実写から使用されている。

講談社総研では、プロモーション用にビデオ制作をしたんだけど、この中味が豪華。だって実写だよ。まだ見せられないのが残念。

密やかに「騎士伝説」ゲーム大会開催される

去る3月8日(日曜日)に、「騎士伝説」のプレビュー・ゲーム大会が開かれた。とはいっても、これはそんなに大規模に出場者を募集したものではなく、CSGショー時のアンケートをもとにSLGファン数人を集めたものだ。つまりは開発途中バージョンでテストプレイをやってもらい、ユーザーからナマの声、改善点などを聞こうという試みなわけだ。行けなかった人は残念がるだろうけど、ちゃんとユーザーの要望はなるべく反映させるということなので、完成の日を楽しみに待っていてほしい。

軍服に身を包み、熱心に「騎士伝説」をやるユーザーたち。心強いぞ。

メーカーさんからひとこと

みなさん、あと少しお待ちください。「騎士伝説」は、ほぼ完成しております。自分自身がゲーム中で戦車に搭乗し、戦場を闘い抜いていく。そんなSLGをお望みのユーザーの方好みに仕立て上げています。どうぞお楽しみに!

PGAツアーゴルフII

バブル紳士もこれで安心!!

完成度ゲージ 100% 4人プレイまで可能

●EAビクター
●4月16日発売予定
●9,800円
●SPT
●8M、B・1

PGA TOUR® GOLF II
© COPYRIGHT 1993 POLYGAMES AND ELECTRONIC ARTS LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

夢の対決!! 有名プロゴルファーが君のライバルになる!

この「PGAツアーゴルフII」は、全米プロゴルフ協会公認のゴルフゲームで、コースは、1992年のデータを使用したリアリティのあるものになっている。

また、トーナメントモードには全米の有名プロゴルファーが実名で登場。登録されているゴルファーの数はなんと60人にもおよび、中でもポール・エイジンガーやマーク・オメーラなど、強豪の10選手は、ストロークプレイやマッチプレイの相手としても選択することができる。もちろんシステムの方も簡単かつ細かいショットにより、初心者でも取っつきやすい環境を実現。様々なビューやナイスショットの自動リプレイなど、細かい演出も楽しいぞ。

クラブは16本の中から好きなものを14本を選ぶことができる。プレイの途中で変更することはできないのだ。

ナイスなショットをした場合には、インスタントリプレイ機能でもう一度堪能することができる。グッドだ。

シンプル操作で指に伝わるショットが!!

情報は画面を見ろ!!

風　ショットインジケーター　ショット　ホール情報

簡単な操作で細かいショットを打つには、ショットインジケーターに注意。このインジケーターの長さによってショットの強さを、また強さ0%の位置を中心にしてスライスやフックの曲がりぐあいを調節できる。パットの場合はゲージの距離も変更できるぞ。

POINTS

ショットはノーマルショット以外にアプローチに便利なチップショットなど3種類を選択できる。状況に応じて使いわけよう。

PGAってナニ!?

Professional golfers association。つまりプロゴルフ協会のこと。これは世界のトップに立つプロゴルフの運営組織で、その下にそれぞれの国のプロゴルフ協会が存在する。例えばアメリカ、欧州、豪州、アジア、日本などだ。日本はさらに北海道、東北、関東、中部、関西、中国、四国、九州の8地区に分かれている。

見て楽しく、しかも実用的なビュー

View1

ティーショットなどピン側からの視点になる。ボールが向かって飛んでくるぞ。

View2

コースを真上から見て、全体のレイアウトを確認して、次のショットに備えよう。

View3

鳥になった気分でのコース紹介はなかなかイカス。アドバイスもあるぞ。

View4

ワイヤーフレームによるアンジュレーション表示。しっかり見ておけ。

PGAのもう1つの大きな特徴は、通常の3D画面以外にも様々なタイプの視点で見せてくれることだ。特に、鳥になったように上方からコースを紹介する視点や、ワイヤーフレームによるグリーンの複雑なアンジュレーション再現などは、なかなか面白い。左に紹介した4つ以外にもライの状態を確認したり、プロのアドバイスを受けるモードもあり、バラエティに富んでいる。

POINTS

それぞれのビューをその場で見たくなった場合には、ビューのメニューを開いて、任意のビューを選択すればOK。簡単だね。

Oh!! PROGOLFER

60人のトッププロのなかでも、強豪10人は以下に紹介する人達だ。でも、日本人いないぞ。残念。

Paul Azinger

Fuzzy Zoeller　Mark Mocumber　Mark O'eara

Bruce Lietzke　Larry Mize　Tommy Armmour III

Craig Stadler　Joey Sindelar　Fred Couples

ゲームモードも見事にオヤジにマッチ!!

ゴルフの基本的なプレイ方法といえば、ストロークプレイとマッチプレイの２種類。もちろんＰＧＡでも両方のモードで遊ぶことができる。どちらも４人まで参加可能なので、友達を呼んで熱い闘いを繰り広げてみよう。また、１人で遊ぶときは世界のトッププロを相手にした大会に参加するトーナメントモードも用意されている。握っちゃダメだよ。

トーナメント

世界のトッププロを相手にストロークプレイを行う。他のプロゴルファーの打数によって随時順位が変わっていくぞ。

自分の成績が良くても、相手がもっと良ければ順位は下だ。

ストローク

コース練習を行うモードで、各ホールの打数を加算していく。４人まで参加できるので、大会的な遊び方もできる。

各ホールの成績が表示される。君はアンダーパーで回れるか？

スキンズマッチ

各ホールの勝者に賞金が与えられるマッチプレー。そのホールの決着がつかない場合、賞金は次のホールに加算される。

各ホールの賞金を貯めといて、まとめて獲得するとオイシイぞ。

打ちっぱなしやパター練習もできてしまう!!

実際のゴルフでもコースに出るまでは打ちっぱなしで練習するもの。もちろんこのゲームでも同じことが言える。特にショットではインジケーターの動きにクセがあるだけに、ある程度慣れておいたほうがいいだろう。

打つ前にグリーンの状態が出るので、ちゃんと見ておこう。ホールをまわるときに役に立つぞ。

いわゆる打ちっぱなし状態。ここではボールの曲り具合いをチェックしておくといいだろう。

世界に名だたる7つの名門コースで腕試しをしてみよう!

プレイできるコースは、どのモードでも７種類の中から自由に選択できる。いずれのコースレイアウトも世界的に有名な実在のコースデータをできるだけ忠実に再現したもの。プレイするほうも気合いが入るよね。

コースは７種類。どのコースも特徴があるので、もらさずプレイしよう。

SOUTHWIND

ドッグレッグのコースが多く、グリーンまわりにはバンカーが配置されているので、飛ばすだけのゴルフでは通用しないぞ。

EAGLE TRACE

18ホール中、16ホールにウォーターハザードがある。また、グリーンが狭いのでアプローチが大切になってくる。

SCOTTSDALE

ロングなコースが目立つので、飛ばし屋にはもってこいのコース。しかし、ちょっとコントロールを間違えると痛い目にあうぞ。

SAWGRASS

フェアウェイが狭く、大きなウォーターハザードやバンカーも多いので、難易度の高いコースになっている。

AVENEL

自然の地形を利用した高低差の激しいコース。その地形効果により、距離目測を誤ったミスショットが多くなりそう。

PGA WEST

世界の偉大なゴルフコースBest 100に入るコース。山あり谷ありの難コースで、安全策といえる方法が見つからないかも。

STERLING SHORES

広範囲のウォーターハザードは怖いので、距離よりも確実なコントロールが重要。グリーンは凸凹が多いので苦労するぞ。

メーカーさんからひとこと

総勢60名もの実在プロプレイヤーのデータ。リアルタイムで変化する風。実在する７種類のコース。絶妙なグリーン上のアンジュレーション。このソフトには、ゴルフというスポーツの持つ魅力のすべてがぎっしりつまっています。ぜひご自分でお確かめください。自信作です。

007・死闘

本家ジェームズ・ボンドの華麗なアクション!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●テンゲン
●5月14日発売
●6,800円
●ACT
●4M

囚われのボンドガールを救い出せ……?じゃなくて、世界征服を企む秘密結社の野望を叩けっ!!

「チャンチャラララーンラララチャンチャラララーンラララ……007は殺しの番号」というフレーズでおなじみの(?)007シリーズ。そのジェームズ・ボンドが、メガドライブ界へ華麗に舞い降りた!! タイトル画面でもわかるように4代目ティモシー・ダルトンがボンド役だけど、ゲーム内容のほうは初代ショーン・コネリー時代のような往年の007シリーズノリになっているので結構ウレシイ。スパイ映画のお約束ともいえる"手に汗握るアクション"、"ありそうでない秘密のアジト"、さらには"ボンドガール(うひょひょ)"と、スパイ映画のエッセンスがバシバシと盛り込まれた作品となっているのだ。

ああ、愛しのハニー達よ
君はいまどこにいるのかい?

007-James Bond

不可能と思われる任務を次々こなし、ただひとり英国諜報機関M16からの殺人許可証を持つスパイ、それがボンドだ。英国紳士なので服装にはウルサイ。

キャラクターの動きに注目!!

はしご登り　ジャンプ　隠れる　綱渡り　???

十字レバーを上下に入れながら弾を撃つと、通常は攻撃できない場所も攻撃できるようになる。便利。

各ステージのどこかに捕らわれているボンドガール。彼女たちを全員助けないとクリアはできないぞ。

左下に爆弾アイテム発見! コレを取れば破壊力抜群の爆弾(数制限あり)を投げられるようになる。

みんな大好きジェームズ・ボンド 007シリーズはスパイ映画の"寅さん"だ

ジェームズ・ボンドが誕生してはや30年。年末にはシリーズ17弾目が上映予定というから、007シリーズの人気は現在も相当なものであることがわかるだろう。このシリーズの魅力は、何といっても主役である国際スパイ"ボンド"の人間的魅力にある。タフさとセクシーさを合わせ持った"コネリー"ボンド、ユーモアと優雅さを身につけた"ムーア"ボンド、原点に戻ったアクション派"ティモシー"ボンド……とまあ、ボンドのキャラクターは役者によって微妙に変わっているんだけど、「世界をまたにかける国際派のスパイ」というかっこいいイメージは同じ。007を知らない人はいないと思うけど、ゲームの雰囲気をより味わうため、過去の作品は観ておくといいぞ。

007/リビング・デイライツ

ニュー・ボンドの魅力爆発!! ボンド誕生25周年という記念作/ワーナー・ホーム・ビデオ/価格3,800円(税抜)

007/消されたライセンス

親友の仇討ちという、従来の007とは一味違うシリーズ最新作/ワーナー・ホーム・ビデオ/価格3,800円(税抜)

敵アジトに潜入!! ミッションまで全部見せます

敵アジトは全部で4つのセクションに分かれており、それぞれがひとつのステージとして独立している。プレイヤー(ボンド)の目的は、この各セクションを破壊することだ。ただし、捕らわれたボンドガールを全員助けないと爆弾を仕掛けられないことに注意。ボスとの戦いもあるかも……。

ボンド様 はやく助けにキテ
愛しのハニーたち Honeys
Oh! help me!

MISSION 1 神出鬼没のジェームズ・ボンド、ジェットパックで参上!

最初のボンドの指令は、豪華客船に改造された敵の移動拠点の破壊だ。スタートしたらすぐ左下にあるはしごを降りて、1人目のボンドガールを助けに行くこと。基本的に敵兵士の攻撃はしゃがんでいればほとんどよけることができるので、「敵が現れた瞬間にしゃがんで攻撃」を守れば先に進めるはずだ。爆弾を仕掛けた後は、潜水艦かジェットパックを使わないと逃げられないぞ。

ジェットパックを使って逃げる、空高く舞い上がるボンドのお姿。

豪華客船の操舵室に爆弾が置いてある。もちろん、3人のボンドガールをここに来るまでに助けているよね。助けてないヤツは……、戻って捜せっ!!

潜水艦に乗ったはいいものの、コレはすぐに落ちる。右へ跳べ。

ENEMY DATA1
ジョーズ

鋼鉄の歯でサメをも食べる怪人ジョーズ。階段に乗って倒すのがコツだ。マトモに戦うと勝てない!?

MISSION 2 森林のアジトで展開される激しい銃撃戦

豪華客船の次は、木々がうっそうと生い茂る森の中に作られた敵アジトが舞台だ。ボンドは高いところから落ちると一発で死んでしまうので(1ミス)、木の枝から枝に渡るときは慎重にジャンプしなければならない。またマップ全体がとにかく広いので、ボンドガールがどこにいるのかを覚えることも必要だ。ゴールに行くには2通りのルートが用意されている。君はどっちを行く?

そのまま上がるとダメ。上撃ちでやっつけてから登りましょう。

このマップ一番の難所。ここから右に思い切ってジャンプすると、風圧で一気に上まで運ばれて先に進めるようになる。助走しながら跳ぶのがコツ。

とにかくカタイ敵。何発も弾を撃ち込まないとやっつけることはできない。しゃがみは基本だ。

ENEMY DATA2
小型ロボット

建物の屋上で往復しながらグレネード爆弾を撃ってくる本セクションのボス的存在。連射で倒せます。

MISSION 3 火山内部の実験場 マグマに落ちると一発でアウト!

今月紹介する最後のセクションは、ステージ3の実験場。火山内部をくり抜いて作られたのはいいが、湧いているマグマに触れると一発でアウトという厳しいセクションだ。全4層に分かれているこの実験場は、まず最上階にいるボンドガールを助け、その後最下階から奥に進むというルートをお勧めしたい。敵兵士はしゃがんで攻撃してくるので、敵出現場所は覚えないとツライかも。

手ごわい敵兵士。出現と同時に倒せないと、こちらがやられるぞ。

最下層を進んでいるところ。右に兵士がいるので、弾を連射して弾幕をはっておくこと。下のマグマに落ちると、当然一発死にだ。パターンを覚えろ。

マップの一番右下にいるボンドガールを助けるため、ぶらさがり移動するマヌーなボンド。

ENEMY DATA3
メイデー

シリーズ14弾「美しき獲物たち」に出た女殺し屋(グレイス・ジョーンズ)が登場。下から攻撃しよう。

メーカーさんからひとこと

イギリスの「寅さん」といえばこのシリーズ、ご存知007./ 今回の任務もやはり美女がらみ。美女&各シリーズ敵役も多数出演の"007・死闘/まぁ、なんて豪華なんでしょう"版。5月14日(金)各ご家庭のメガドライブにて全国一斉ロードショー.!!

スノーブラザーズ

雪だるまだってねえ、スシ食いねえ！

完成度ゲージ 100%　2人同時プレイあり

- テンゲン
- 5月28日発売予定
- 7,800円
- ACT
- 8M

1UP ⊗×0　HI SCORE 50000　2UP ⊗×0
TENGEN PRESENTS
SNOW BROS. NICK & TOM
PRESS START BUTTON
© 1990 TOAPLAN Co.,Ltd.
LICENSED TO TENGEN

以前にも紹介した、この「スノーブラザーズ」は、東亜プランが'90年に発表し、女の子たちにも人気があったアーケードゲームからの移植作品だ。これまでは発売日が未定のままだったが、このたび晴れてテンゲンから登場することになったぞ。

さて、このゲームは、固定画面のなかにいる敵をすべて倒して、次々と面クリアしていくという、いわゆる「フェアリーランドストーリー」や「ワニワニワールド」タイプのアクションだ。ゲーム内容は、雪玉を投げつけて固めた敵を、コロコロっと転がして倒すというシンプルかつコミカルなもの。アーケード版の50面に加えて、メガドラ版オリジナル面もオマケされているぞ。

また、こういったゲームにつきものの、パワーアップ、ボーナスアイテム（なぜか寿司ネタ）、そして「まとめて敵を倒す爽快感」や10面ごとのボスなども充実しているのだ。2人同時プレイとパスワードコンティニューもあるから、気軽に遊ぶには最適だね。

アッチッチ大王にさらわれたお姫さまの救出に

ニックとトムが立ち上がる（寿司が目当て？）

主人公の2人はもとより、敵キャラの動きや雪に埋もれていくしぐさも楽しいぞ。

ボスは強敵だが、パスワードコンティニューがあるから安心だね。

雪玉投げて敵をコテコテ丸めちゃえ

●玉をぶつける
自分の体をちぎって（ウソ）雪玉を投げ、敵をコテコテと丸めてしまおう。

●ころがす
そうしたら、玉に近づいて勢いよく転がす。これで倒したことになるのだ。

●敵を巻き込む
転がっていく玉は、そこいらの敵も巻き込みつつ、画面じゅうを暴れまわる。

●自分も巻き込む…
ついでに自分も巻き込むことがある。ミスにはならないけど、あわれな姿……。

永久パターンはこいつらが許さない！逃げろや逃げろ～

長く粘っていると、カボチャのオバケが登場。

しかも口からゴーストを吐く。早くクリアせねば。

めでたいめでたいご祝儀袋が雨あられ

ある条件を満たすと、クリア後に一つ一万点のご祝儀袋が降ってくる。なんとも景気のいいことで。

文字を集めれば

ワンナップ～！

こいつらを雪で埋め、「SNOW」の文字をそろえよう。

特殊なアイテムを取るとボーナスステージになり、上からヘンなキャラが登場。

10面ごとにスンゴイボスもいたりします

緻密に描きこまれたボスの数々。メガドラオリジナル面（20面ある）には、もっとすさまじい敵が……。

メーカーさんからひとこと

雪だるまのニックとトムがさらわれたお姫様たちを救出する、愛と勇気と感動の一大巨編(!?)。女の子やお子様から、ぜひぜひ火をつけていってほしいものです。間違っても人気以外には火をつけないようにね。雪だるまでも人気の火は多いほどいいもんね。

発売まであと3カ月　待ちきれない君に贈る

レーザーアクティブ LaserActive™ Library

本体と同時発売のMEGA-LD3タイトルを速報!!

レーザーディスクの特徴である、美しく迫力のある映像＆音声とインタラクティブ要素が結びついた、画期的なメディア〝レーザーアクティブ〟。本体の正確な発売日はまだ発表されていないけど、7月中には間違いなく発売されるとのことなので、そろそろ心とお金の準備をしておこう。

気になる本体同時発売ソフトだが、MEGA-LD、LD-ROM²ともに3タイトルずつ発表された。メインはやはりゲームだけど、中にはゲームという枠にとらわれない、広い意味でのエンターテイメント性に富んだソフトもラインナップにいくつかある。家庭用ゲーム機以上の可能性を秘めたハードだけに、今後の対応ソフトの動向が気になるところだ。

これが起動時の画面だ。パイオニアとセガのロゴマークが仲良く並んでいて、ほほえましいね。

MEGA-LDコントロールパックをセットせずに対応ソフトを起動すると、このような画面が。たしかに、無理な相談だわな。

ピラミッドパトロール(仮)

タイトー／シューティング

ジェットコースター感覚のシューティングだ!!

「ピラミッドパトロール」は、近未来の火星を舞台とした3D視点のスペース・シューティングゲームだ。タイトルからわかるとおり、ゲームイメージの核は〝ピラミッド〟。黄金のツタンカーメン像や動く巨大エジプト神などが、SFの世界と見事に融合している。敵の攻撃やトラップをかわしつつ、照準を操作して敵機を撃破していく……というシンプルなゲーム内容だけど、そのぶん映像面は充実している。従来の家庭用ゲーム機のグラフィックでは表現不可能な高度なコンピュータ・グラフィックスを駆使した、映像効果が随所に盛り込まれているのだ。今回は画面写真を数点しかお見せできないけど、そのクオリティーの高さは十分にわかってもらえるはずだ。このゲームはレーザーアクティブ入門用ソフトとして、これからぜひチェックしておこう。

まぶしすぎマス!!

ピラミッドパトロールの背景映像はCGで制作されている。発色数やスピード感は、メガドラ本体とはまったく比較にならない。めくるめく極彩色ワールドを存分に堪能できるぞ！

このスピード感を誌面で表現するのは難しい。速すぎて撮影に困ったほど、とだけ言っておこう。

プレイヤー機と中ボスの一部のデザインは〝SFアート界にこの人あり〟の加藤直之氏だ。

I WILL(仮)

パイオニア／インタラクティブムービー

美人探偵 シャールックの活躍

〝インタラクティブムービー〟と銘打つこのソフト、ただの推理アドベンチャーゲームではかたづけられない要素がいっぱいだ。くわしくは次号以降で！

つねに所持金と制限時間に気を配りながら捜査を進めよう。お金がなくなったらバイトもできるぞ。

場面の移動はマップ上で行なう。捜査が進むと最大8画面ぶんマップが広がるぞ(ひえー)。

ゲームと並行して、ロンドンの観光案内といった要素もある。ちなみにディスクのB面は、純粋な名所案内ソフトだ。

ピラミッドの謎(仮)

パイオニアLDC／ビジュアル図鑑

ひとくちにピラミッドと言っても、その種類はさまざまだ。

画面左下のアイコンをクリックするとデータが表示される。いかすう。

貴重な映像データベース

〝データベース〟と言うと堅苦しいイメージがつきまとうけど、このソフトは決してそんなことはない。実物を見ながらゲーム感覚でデータを引き出せる、ユーザーライクな百科辞典なのだ。

内部のデータも充実している。全部覚えてピラミッド博士になろう。

パックを差し替えれば遊べるぞLD-ROM²も3タイトル同時発売

お金に余裕があれば、PCエンジン系のソフトが楽しめるLD-ROM²コントロールパックもいかが？

■エンジェルメイト(仮)

プラネット／アダルトパズル

やはりというか、こんなソフトも出るぞ。ゲーム部分はごく単純なルーレットだけど、ごほうびの映像がただごとではない。勝つたびにモデルさんが衣装を1枚1枚脱いでいき、最後には……ああ、もうだめだっ!!(何が？)

映像監修は、あの山本晋也カントクだ。期待せずにはいられませーん。

オイオイいいのかよ

BEメガ誌上で紹介するには、このへんが限度か。これ以降はかなりマズイです。

■悪魔の審判(仮)

プラネット／心理クイズ

10万歳を超えているのにますます元気な悪魔、デーモン小暮がメッセンジャーとして登場する心理ゲームだ。〝アナタならどうする〟といった類の質問に答えていくと、自分の深層心理がわかってしまうぞ。

■クイズエコノザウルス(仮)

ハドソン／クイズ

環境問題をテーマにした、すごろくタイプのクイズゲーム。グラフィックはコミカルだけど、人類を〝環境を破壊する恐竜＝エコノザウルス〟と捉えるアイロニカルな面もあって、なかなか奥が深そうだ。

パイオニアに聞く 価格はどうなる？

編集部　高校生以下の読者を中心に価格が高いという意見が寄せられているのですが……？

パイオニア　価格については現在も検討中です。特に意見の多いコントロールパックが高すぎるのではという点ですが、パックは単なるメガドライブの機能だけでなく、CDやLDのコントロール部も持っているので、MEGA-CD一体型機に近い価格になってしまうのです。しかし私たちもこれで良いとは思っていません。できるだけ努力します。

ただ従来のLDユーザー層である社会人や大学生以上の方を中心にこのマシンを使っていただきたいと考えていますので、音と映像の世界を質実共に堪能できるこれまでにない高級感もウリの1つにしたいと思います。

※画面はすべて開発中のものです。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

聖魔伝説3×3EYES……111
アルシャーク……116
いしいひさいちの大政界……117
アーケードクラシック……117
ナイトストライカー……118
らんま1/2 白蘭愛歌……120
スイッチ……122
幻影都市……124
デバステイター……126
アークスI・II・III……128
ダークウィザード……130
サイボーグ009……132
シルフィード(仮)……133
Might and MagicIII……133

聖魔伝説3×3EYES
聖なる力の意味を求めて……

セガ/7月下旬発売予定/8,800円/RPG/CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

まだかまだかと完成が待たれるサザンだけど、みんなの家庭でプレイできる日はもう少し先。その間、原作を読め。

この面白さは原作を超えた!?

先月号までは断片的に新しい情報を公開してきたので、なかなか読者のみんなにはいったい、どのくらい完成しているのか、わかりにくかったかもしれない。心配している人のために、まずはそのへんを答えておこう。

発売が7月に延びたものの、ビジュアルや音入れ、イベント、マップはすべて完成している。でも、戦闘のバランスだとか、グラフィックだとかの微調整が残っているので、厳しく見て約80%といったところ。その証拠に今月号からは、ゲーム内容をバキバキに紹介していく。あくまで興味を損(そこ)ねない程度にね。

オープニングビジュアル完成!アニメ以外にもいろいろあるぞ

八雲の父・藤井教授はチベット山中でパイに助けられるが、後を八雲に託して世を去ってしまう。

新宿のオカマバーでバイトする八雲とパイの出会いももちろん再現。

八雲:
そ、そうみたいだけど…。

鬼眼王復活へ向け、妖魔たちに指示を与える。

鬼眼王の无・ベナレス!

暴君で鳴る三只眼の王・鬼眼王を激闘の末封印したパイ。

「僕が人間にしてあげるよ!」

これを知ってるとちょっと違うわけ!

仲間コマンド

仲間コマンドはキャラクターどうしが話し合えるコマンド。利用法はイロイロなんだけど、何か事件が起きたときや、やるべきことが見つからないときなど使ってみると意外と道が開けたりするんだ。これは便利だよ。

妖撃社のこと

妖撃社が旅の拠点(きょてん)だというのは前にも紹介したことはあるけど、いろいろな施設が揃っていること以外にも、情報の拠点でもあることを覚えておこう。何か事件が起こった後戻ってみると、新しい話が聞けるかも。

フラグ

フラグっていうのは、シナリオを展開する上での条件、チェックポイントみたいなもので、重要そうなネタを聞けた時など、"フラグが立つ"と呼ぶんだ。このゲームでは結構細かくフラグを立てないとダメなことが多いぞ。

道具 装備 術 つよさ 仲間 モード

パイ:
妖撃社は外から見るより
ずっと広いアルね。

ヒマな時は話しかけてみよう。意外と変な反応を示してくれることもあるんだ。

龍さんも人間の像を
持ってなかったんですね。
ということは、龍さんや鈴鈴さんを襲った妖魔が持ってるんでしょうか?

フラグが立っていると、同じ人間がさっきとはまったく違う話をしたりする。

妖撃社っていうと、
あの陳亜栗の会社ね。

八雲も後に妖撃社の社員になるわけだし、拠点となるのは当然と言えば当然だね。

次のページからは序盤のストーリーを追ってみるぞ!心して読め!

キーパーソンを探せ

三只眼パイによって无にされた八雲は、父の遺言を頼りに香港へ渡航。さっそく妖撃社を探す。街の人の話では、妖撃社と陳亜栗はすこぶる評判がよろしくない。ノゾキをやってた陳に会ったことは会ったけど、話しかけるとどこかへ行ってしまう。副編集長にナシをつけよう！

陳さんはノゾキ

鈴鈴が仲間に

陳亜栗には会えなかったけど、鈴鈴がいっしょに陳亜栗探しを手伝ってくれることになった。彼女も忙しいから消えた亜栗に怒り心頭って感じ。

潜入!!九龍城

九龍城ではいくつか情報を聞き出すことができたけど、有力なものは１つとしてない。途方にくれて歩く八雲の前に、見るからに怪しい男が。交渉すれば九龍教のミサに参加できる。そこで教祖は……。

倉庫の近くにいる不審な人物。九龍教徒だった。

九龍教はいい宗教だったのか!!　じゃあ亜栗は？

教祖は九龍教の目的を語り始めたが……。

新興宗教・九龍教とは

商店街の人の話によれば、陳亜栗は九龍城へ向かったらしい。しかし、九龍教とやらも気になる。

亜栗も九龍教に妖魔の匂いをかぎつけたのか!?　さすがモンスターハンター。

お調子者ぞろいの香港商店街の住人。まったく…。

亜栗の行方判明。でもなんで九龍城へ……。

フラグが立っていないとここは通してくれないので、話は聞け。

九龍城地下

魔王復活の儀式を妨害するため九龍城へ向かった教祖。八雲達もゴーストビルから地下へ侵入！

ゴーストビル

入口が閉ざされたビルだがどこかに裏口がある。

いかにも下水路然とした地下通路。何があるんだろう。

この祭壇は……

奥の祭壇で復活の儀式をしていたのは妖魔だった。教祖たちはすでに倒された後!?　八雲達の怒りが爆発するぞ！

石像を探せ！

焔鬼によれば、亜栗は石像にされたらしい。関係あるかわからないが、香港島の黄邸の情報が入る。

焔鬼は亜栗は石像になったと言うが……。

黄邸に大量の石像が運び込まれた!?　大金持ちの道楽ではなさそうだけど。

その中には亜栗にそっくりの石像もあったとか。やはり調査に行かなければならないな。

八雲は不死身

九龍城地下で初めて体験する戦闘。八雲は不死身だから、半死状態になっても時間の経過で徐々に回復することを覚えておこう。

この状態でも徐々に復活。でもパイや鈴鈴はこういう芸当はできないけどね。

九龍教教祖のその後

勇敢にも焔鬼に挑んだ九龍教教祖。教徒の１人には戻らなかったら東へ救世主を探して旅だったことにしてくれと伝えていたらしい。

教祖の補佐役・嵐風に後事を托していた教祖。残った人は布教をがんばってほしい。

香港商店街

いい旅・街ガイド

お店はいっぱいあるけど、開店休業みたいな店もあり、なかなか楽しい。実用的な街じゃないけど、いい人ばかり。

武器屋、魚屋、食堂、道具屋、肉屋、本屋、ゲーム屋

妖撃社

いい旅・街ガイド

八雲も社員ということもあり気楽に使える保養所的存在。荷物預かり所もあるし、セーブも受付で楽々だぞ。

セーブ、預かり所、仮眠室、薬屋、医務室

香港のうまいメシ屋

うまい具合いに香港大橋が完成して黄邸へ行ったけど、門前払い。誰かの紹介がないとダメなんだけど、誰を頼れば……。

評判の店

もう一方はガラガラ

香港商店街の肉屋さんが言っていたけど、ここの店主は顔が広いらしい。

黄夫人は不在だけど

黄邸潜入成功。キレイと評判の夫人は不在だが、地下のパーティー会場で新たな情報入手。執事の周(チャウ)の様子がおかしいとのこと。開かず部屋っていうのも……な感じだし。

美人と評判の未亡人に会いたかったけどね。

お金持ちらしく、パーティーが開かれているぞ。情報収集チャンス。

開かずの部屋

この屋敷には開かずの部屋があるらしい。石像があるとすればソコ!?

塔にいる人が開かずの部屋の鍵を持っているらしいけど、行ってみるとなくしたとのこと。マスターキーは?

開かずの部屋の秘密を暴け!

マスターキーは夫人と周がもっている。なんとか見つけて部屋へ入ってみたいんだけど。

あったぞ亜栗の石像

開かずの部屋には、やはり石像が!亜栗のもあったぞ! ここで戦闘だ。

周の実体は…

周の正体は妖魔だった。でもここでは決着がつかない。

落し穴に落とされ土爪にもて遊ばれる3人。三只眼が覚醒!

土爪を退けた3人は、周を追う。

黄夫人が全面協力だ

屋敷に戻ると黄夫人が戻っていた。周の正体を報告すると、未人は今後の金銭的な協力を約束する。鈴鈴も商売上手だね。

周がまた開かずの部屋へ行ったらしい。今度こそ!

手下の妖魔を退治して、3度目の闘いへ。しかし……。

あわれ銃殺……

敗れた周は階上へ。しかし、黄夫人が銃で撃ってしまう。あっさりと…。

そういえば八雲って…

なんか符に落ちないけど事件を解決した八雲達。鈴鈴に妖撃社入りを勧められるが、高校生だし、日本へ戻ることにする。飛行機代は鈴鈴持ちだ。

仲間コマンドで話す八雲と鈴鈴。パイは1人ボケまくっているけど。

パイとともに日本へ!!

香港商店街の西口を出ると、そこは香港国際空港だ。パイもいっしょだし、こりゃいいぞ!

妖撃社の人も別れを惜しんでくれた。いい場面だ。

チケットはすでに鈴鈴が手配済み。安心して乗れ!

迅鬼(シュンカイ)っていったい‥

焔鬼や周が口走った迅鬼っていうのは、原作ファンならご存知の人物。知らない人でもだいたい想像つくだろうけど、亜栗を石にした腕前といい、あんな強敵だった焔鬼や周の上の存在だから、相当な妖魔に違いない。正体は明かさないぞ。

優秀なモンスターハンター陳亜栗を石にしたんだから、強いんだろうけど……。

九龍城

いい旅・街ガイド

かつての犯罪地帯。現在は復興しているが、街並みはショボく店など1軒もない。でも発明家がいる。

発明屋のジイサン

西新宿

いい旅・街ガイド

八雲の故郷。ゲイバーもありあまりいい環境とはいえないがお店は充実している。武器屋なんてなかなかいいぞ。

オカマバー、普通のバー、武器・道具屋、病院

दौ तद्गुल्योऽर्कतेजसा वक्त्रं च कराङ्गुल्यः कौबेरेण च नासिका तस्यास्तु दन्ताः सम्भूताः प्राजापत्येन तेजसा नयनत्रितयं अतुलं तत्र तत्तेजः सर्वदेवशरीर

留守宅に異変!?

数カ月ぶりに、自宅のマンションに帰ってみると部屋の中は荒され放題。そこに顔なじみのゲイバーのママが現れ、組の者に調査させようと言って帰って行った。事態が飲み込めない八雲のもとに、高校の友人ヒデさんから電話が入る。変なやつが学校に来て、暴れているらしい。

ヒデさんからの電話はさらなる事件の幕開けだった。また巻き込まれるパイと八雲。

呆然とする八雲のもとにママがやってきた。

外はまるで人影がない。いったいどうしたんだ。

戒厳令下の西高校

新宿西高校で起こった傷害誘拐事件のため、街は戒厳令が敷かれていた。人影もなく、お店もやっていない。西高校へ急ごう！

校門も閉鎖

西高校の校門も封鎖されている。でもそこにはサルが待っていた。

八雲のせいで夏子が……

サルやヒデさんと一緒に校内を調査すると、夏子が逃げ遅れて捕まったことがわかる。屋上で妖魔に操られた夏子は、いったん正気に戻るが再び操られ、パイの第三の眼を封印し、連れ去ってしまった！ Oh！

八雲のダチ・夏子が捕まった。妖魔の仕業か！

妖魔と夏子は屋上にいたが、さらにパイまで捕まった。

パイ、夏子救出作戦

妖魔は夏子とパイをMSビルに連れ去った。さっそく八雲はヒデやサルたちとビル街へ。ビルと言えどちょっとしたダンジョンだ。三只眼なしで八雲は勝てるのか？

MSビルの入口も、封鎖されているらしい。

ビルの中でも敵は出てくる。楽観できないのだ。

パイの封印を解かないと、八雲1人では勝ち目は薄いぞ。

八雲、親友との別れ

無事パイと夏子を救出した八雲だが、人間でないのがバレバレ。再び人間に戻るための旅に出るため、友人、故郷に別れを告げる。次に来るときは……。

自分がいては迷惑がかかるばかり。悲しいけどしょうがない。

ママやオカマ達は気楽に挨拶してくれた。ありがたい。

妖撃社襲撃事件発生！ 鈴鈴は!?

香港へ戻るといきなりの大事件。よりによって妖撃社が襲われ、しかも鈴鈴が行方不明になっているというのだ。

妖撃社を襲ったのは女の子？ しかし、何のうらみがあってそんなことを。

マカオ

いい旅・街ガイド

東洋のラスベガスと呼ばれるカジノの街マカオ。もちろんぜひ寄りたいのはドッグレースだじっくり遊んでみたい。

道具屋、宿屋・酒場、呪符屋、本屋、カジノ

ロイヤルソアラ

いい旅・街ガイド

ここはマカオの北にある格式あるホテル。実用的なお店があるわけでないけど、セーブポイントはあるのだ。

公衆電話、宿泊所、服屋、靴屋、宝石屋、焼物屋、他

अतुलं तत्र तत्तेजः सर्वदेवशरीरजम् एकस्थं तदभून्नारी व्याप्तलोकत्रयं त्विषा यदभूच्छाम्भवं तेजस्तेनाजायत तन्मुखम् याम्येन चाभवन् केशा ब्रह्मणस्तेजसा

おんもはいいな

黄夫人にも事件を報告。スティーブ龍との関連性が浮かび上がり、一路マカオへ。ここで初めてフィールド上に出ることになる。敵も出てくるのであまり道草を食わないようにしよう。

マカオは香港のすぐ近くにある。この近辺を歩く限りは強い敵は出てこないけど。

美星を仲間に

スティーブ龍は不在のようだったが、事務所でヘンな女の子に襲われる。彼女が美星だ。妖撃社を襲ったのは彼女だけど、誤解を解けば仲間になるぞ。

不在の龍事務所に妹の美星がいた。こんな女の子がよく妖撃社を襲ったもんだ。でも味方となれば心強いぞ。

誤解から生まれた妖撃社襲撃事件でも結果オーライ

マカオは武器・防具など充実しているので、後々お世話になるぞ。

マカオに来たんだから、ギャンブル場にこなきゃ。

マカオといえば

BEメガでおなじみのドッグレース。犬が走るぞ。

鈴鈴が重体で発見される

美星を連れて香港へ戻ると、黄夫人からのメッセージが。鈴鈴が重体で見つかったという。黄邸のベッドで鈴鈴が八雲に伝たのは〝ロイヤルソアラ〟だ。

黄夫人が心配そうに見守るなかで、鈴鈴は龍がロイヤルソアラにいると言った。

ロイヤルソアラ

普通のホテルのようだが、中では女性が次々と行方不明になっていると不気味がられている。従業員に聞いてもらちが明かないので、宿泊客に聞込みだ。このホテルは20階建てで、なかなかの大きさ。とりあえず上を目指すと、ある階でいけにえの儀式が行なわれようとしていた。そこに龍もいるだろうか。

いけにえの儀式は行なわれる直前だった。そして龍は下のフロアに捕まっているとのこと。焦る美星。急げ八雲。

従業員はヘンな噂が立つのを怖がっているのか。

上に行くためには、特別のカギが必要な場所も。

いた、龍だ。ひどいやられかただな。

龍蠱の弱点は、龍が知っている。

龍蠱だ!!

ついにベナレス

龍蠱を倒すとベナレスが登場。人間の像を求めて暗躍しているらしい。ここはおとなしく聞いてみよう。

ベナレスの目的

ついに出てきた鬼眼王(カイヤンワン)の无・ベナレス。鬼眼王復活が近いと見て、その障害となりそうなパイと八雲の動向を調査し始めている。しかし、別に抹殺しようと考えているわけでもなさそうで、とりあえずは人間の像を探がしているぞ。

三只眼の王の无だけあって、物腰も落ち着き払っているぞ。

妖魔が次々とパイを狙う!

黄邸に戻ると、タクヒが妖魔に捕まったとの知らせが。人間の像を求め、ベナレスにおべっかを使う妖魔が続出してきた。

タクヒとの交換条件は人間の像だ。

黒マントの男

深仙洞はマカオ南の小島にある。ここへ行くにはちょっと特殊な方法が必要。

アバディーンに消えたパイ……

黄邸では鈴鈴と龍の全快祝いのパーティーが催された。そこでパイと八雲はいい感じになるんだけど、パイは八雲をおいてアバディーンへ行ってしまう。そこで待つのはベナレスとの一騎討ち。あれほど一緒に戦うと約束したのに…。八雲はパイを探す旅に出ることになる。

やったぜ八雲 でもこんなにうまくいっていいのかね

パイ~!!

无の八雲が生きているということは、パイはまだ死んではいない。それならどこへ行ったんだ……。

アルシャーク
主要キャラクター大紹介の巻!

サンドストーム(ポリドール)/今夏発売予定/価格未定/RPG/CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

今回は序盤戦に登場する主要キャラクターのプロフィールと、一風変わった宇宙モードの、2つの新しい情報をお届けだ。

魅力的なキャラクターたちの宇宙冒険物語

パソコンでヒットした、宇宙が舞台の大作RPG「アルシャーク」。この作品が、ビジュアルやサウンドをさらに強化してMEGA-CDに登場するってニュースは、前号でお知らせしたとおりだ。オープニングテーマに元子供ばんどのメンバーを起用するなど、相当リキが入っているようだぞ。

さて「アルシャーク」といえば、「ザバッシュ」や「エメラルドドラゴン」のスタッフが中心となって開発したというだけあって、その魅力的なキャラクターが人気を呼んだ。そのうち、ゲームの序盤から活躍する、4人の写真を入手したのでご覧あれ。イベントでは、このキャラたちのビジュアルシーンを、十分堪能(たんのう)できそうだ。

ゲーム中、プレイヤーは最大5人パーティーで、惑星間で冒険の旅を続けていく。今回紹介したキャラがどんな役割を果たすのか、そしてほかにどんなキャラが待ち受けているのか、考えるだけでもワクワクするよね。

●シオン・アスマーン

開拓家の息子。18歳。夢は、大きな船で宇宙に乗りだし、豊かな自分だけの星を手に入れること。温厚で気が弱いが、いざというときの決断は早い。剣の名手。

●ショーコ・ペンローズ

シオンのガールフレンド。物理学者の父を持ち、自身もたいへんな秀才。体力的には見劣りするが、精神力は他の追随を許さず、のちに優れたサイキックとなる。

●スクラップ・ジョー

本名はジョー・コンプスン。スクラップ同然の部品からさまざまなメカを作ることができる、天才メカニック。気骨があって見栄っ張りな性格をしている。

●ウェルダ・ミュレッツ

16歳のときに、最新鋭超小型スーパーコンピュータを内蔵した女性ミュータント戦士として、体を改造した。さまざまな精神波を使うことができる。

惑星間の移動は宇宙船アトライアで

基本的に「アルシャーク」は、フィールドマップ上を移動する、オーソドックスなRPGだ。しかし、惑星から惑星へ移動するときは、宇宙船に乗り込んで、広大な宇宙空間を航海しなければならない。

主人公たちの愛機は、スクラップ・ジョーの所有する宇宙船アトライア号。プレイヤーはレーダーや宇宙マップなどで、目標の惑星の位置を確認しながら航行していくことになる。そのうち、性能のいいエンジンを入手すれば、遠く離れた星系へも一気にワープできるようになるぞ。

それから、広い星の海の中では、主人公たちを狙う宇宙船とも遭遇(そうぐう)することがある。そんなときはシューティングゲームモードに早変わり。宇宙船に搭載した戦闘機を自分で操作してもいいし、コンピュータに攻撃をまかせることもできるんだ。

星の海へレッツゴー!

宇宙が舞台となる「アルシャーク」では、惑星から惑星へと移動することも多い。そんなときには、星の海のなかを宇宙船アトライア号で目標の惑星まで航行することになるぞ。

敵の宇宙船に遭遇したら、シューティングモードに。

シューティングはオートでもマニュアルでもオーケー。

  ※画面は開発中のものです

いしいひさいちの大政界
金塊を隠すのが目的じゃありませんよ

セガ／8月6日発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

"水清ければ魚住まず"というけれど、最近の日本政治は濁りすぎなのでは？ せめてゲームの中ではクリーンにいきたいね。

明日のX国政治を真剣に考える青年秘書が、与党の頂点（つまり内閣総理大臣）に登りつめるまでのサクセスストーリー／ 「いしいひさいちの大政界」は、政治家の活動をコミカルに描いたＲＰＧ要素を持つシミュレーションだ。ピリリときいた風刺や、ひとクセもふたクセもあるいしいひさいちデザインのキャラ（総勢500人／）に笑いながら政治の仕組みが学べるぞ。ゲームは陣笠編、中堅編、党首編の3部構成で、それぞれ選挙を戦い抜かねばならない。金さえあれば万事オーケーってわけでもないので（最近の日本の政治スキャンダル報道を見ればわかるよね）、そのへんのバランスを見極めよう。

選挙に勝たねばはじまらない……

選挙活動は、すごろくのようなフィールド内で行う。ムダな事は極力避け、テキパキとね。

注目すべき人物

派閥領袖
プレイヤーが選択する派閥の党首。オヤジの次に立てなければいけない人物だ。

情報屋
ゲーム中、突然現われる。有益な情報（たまにガセ）を売り込みにくるのだ。

世の中ゼニや！

豪邸が建つほどじゃないにしても、最低、選挙戦で勝利を収められるだけの資金は調達しなければならない。いくら政治の理想が高くても、議員のイスを獲得しなければ何の意味もないからね。きな臭いなーなんて思わず、積極的に集めよう／

銀行

政策研究会

天王寺の金貸しレオババ

セガクラシック ARCADE COLLECTION
そろそろ振り返ってもいい頃だよね

セガ／4月23日発売／2,980円／ETC／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1～2人プレイ

1たす1たす1たす1は？ 「バカにするな、4だろ」だって？ なんとコレが1なんですよ／ ではそのわけを説明しましょう。

ゲーム選択画面はシンプル。そのかわり、セガのロゴマークの出現のしかたがスゴイ。

限定発売MEGA-CD本体に同梱されていた「セガクラシックARCADE COLLECTION」が、好評につき単体ソフトとして発売されることになった。メガドラ往年の名作ゲーム（ジェネシス版仕様）４タイトルが1枚のCD-ROMに収められたこのソフト、現在の人気メガドラゲームのルーツを探るにはもってこいの代物だ。新規ユーザーはもとより、昔を懐かしみたい古参ユーザーにもオススメ。何てったって、値段が安いもんね／

往年の名作が今よみがえる……

ゴールデンアックス
剣と魔法がものをいう

ファンタジー世界を舞台にした格闘アクション。ゲームバランスや操作性のよさは天下一品だ。BGMや音声がすこしグレードアップしたぞ。

ストリートオブレイジ
サミィの兄貴が大活躍／

国内版タイトルは「ベアナックル」。そう、あの「ベアナックルII」の前作なのだ。キャラはひと回り小さいけど、"殴り"の感触はバッチリだ。

コラムス
究極のヒマ潰しゲーム

「ぷよぷよ」のシステムに多大な影響を与えた（？）パズルゲーム。宝石を縦横斜めに３つ以上並べて消せ。連鎖の快感はここから始まった。

ザ・リベンジ・オブ・シノビ
古代サウンドに酔う

国内版タイトルは「ザ・スーパー忍」。敵キャラの一部が改定されたバージョンだ。忍術のときのかけ声が苦しそうになった点も聴き逃せないぞ／

ナイトストライカー
暗闇の世界にエネルギーを打ち放て

タイトー／5月28日発売予定／7,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ゲーセンの隅で青白い光に包まれていた幻想的なきょう体。このきょう体の中味が家庭で味わえるなんて、いい時代だよな。

NIGHT STRIKER

祝完成！アナログパッドにも対応しているぞ！

移植作業完全終了 後は発売を待つだけ

画面写真が公開されたと思ったら、もう完成。アーケード版登場当時は、このゲームを家庭用ゲーム機に移植するのは絶対無理と言われてきたが、成し遂げてしまうあたりはさすが業界の雄タイトーだ。それも忠実な移植だけに務め、CD版だからといって特別なことをしないのもいいぜ。期待して発売日を待て。

なんとアナログパッドにも対応しているぞ。しまい込んで塵のかぶったパッドを天日にさらす時がきたのだ。持ってない人は買え。

全21ステージあるけど 6ラウンド制だぞ

「ナイトストライカー」には、全部で21のステージが用意されている。しかし、1回のゲームプレイで見られるのは6ステージだけだ。その謎は左図のように枝分かれしていくステージ構成にある。そして最後に選んだステージによってエンディングも変わるのだ。だから1度ゲームを終わらせたからって、それで終わりと思わず、再度チャレンジしよう。

ROUND6: P 工場 / Q ビル街 / R 市街 / S 寺院 / T 郊外 / U 海上

ROUND5: K 地下道 / L 寺院 / M 郊外 / N 工場 / O 市街

ROUND4: G 郊外 / H 上空 / I 海上 / J 地下道

ROUND3: D 海上 / E 地下道 / F 上空

ROUND2: B 工場 / C 運河

ROUND1: A 市街 ◁ START

これがステージ構成だ！

ステージ終了後に分岐点が！

毎回違うステージを選べば何とおりの楽しみが生まれるか？数学(算数)が得意な人は計算せよ。とりあえずいっぱいだ。

最終的に自機は数種類の変形を遂げるのであった

自機のインターグレイはフルオート連射のレーザー弾と、単発のホーミングレーザーを装備している。水陸空なんでもＯＫの万能マシンだ。通常はこの機体で突き進むのだが、最終面ではさまざまな変形をする。最終面は６ステージあるので、全部で６種類のパターンが用意されているのだ。すべてが有利に変形するわけではない。最初は有利な変形をするステージを選んでエンディングをめざせ。

●通常はこのタイプだ●

操作は３Ｄゲームでは当たり前の、レバーを上に入れると下に移動し、下に入れると上に移動するものだ。もちろん、オプション設定で逆に変更もできるぞ。

地上も走るぞ

海の上はホバー走行。水しぶきをあげて走る姿は海上のシーンでしか見られない貴重(？)なものだ。もちろん、撃墜されなければ海の中に沈むことはない。

空中を飛び

自機が地上に接すると地上走行形態に変形する。タイヤが出たりするが、形が変わるだけで操作の変更はない。安心せよ。

海面ホバーもあり

生身で攻撃

Ｐステージを選ぶとインターグレイはフィギュア形態に変形する。攻撃は通常レーザーとホーミングレーザーを１発ずつ交互に発射。見ためはイカスが、前方が見にくくなるのであまり実用的ではない。

ロボットに変形

Ｑステージではパーソナルアーマードユニットで自機から脱出する。生身だけに当たり判定が小さくて楽になるかも……。

Ｓステージではコクピット部分のバイクだけで進む。操作方法がちょっと変わり、基本的に左右の移動しかできない。でも下でジャンプ可能だ。

バイクに分離

ブースターを装着

Ｔステージを選ぶとインターグレイはブースターユニットを装着する。装着すればダブルレーザーが発射できるぞ。

Ｕステージでは予備のガンバレルが全部開いたフルバトルフォーメーション状態になる。攻撃が広範囲に広がり、貫通も可能。強力すぎて言うことなしだ。この他にも支援機と合流するパターンがあるぞ。こっちも強力。

フルバトルフォーメーションに

見どころはたくさんあるが遊びどころもたっぷりある

「ナイトストライカー」を知らない人のために説明しておくと、ゲームは強制スクロールの３Ｄシューティング。シールド制を採用し、ダメージを受けるたびに画面下のシールドメーターが減っていく。このメーターがゼロになるとゲームオーバーだ。コンティニューは回数制限があるが、ゲームオーバーになった場所から続行可能。そして、各ステージの最後には必ずボスがいて、倒せばステージクリアになるという寸法だ。全編夜なので地味な印象を受けるが、一度遊べば絶対虜(とりこ)になるぞ。

見通しはいいけど

郊外は先まで見通せるのはいいが、相手も見通せるので五分五分かな。

寺の中でも戦ってしまうバチ当たりなステージもある。なんでもアリだ。

寺の境内でも戦う

遠くに見えるのは？

あれに見えるのがこのステージのボスだ。アイツを倒せばこのステージは終わり。精進して倒そう。

敵の工場だから兵器がたくさんあってもしかたない。目に見えるものはすべて破壊する。突き進め。

工場内だけに避けられない

3体もくる!!

ヘッドホン着用でゲームを遊ぶコト！

ゲーセンにあった「ナイトストライカー」のきょう体は、左右のパネルに光点を流すライト・ストリーム・システムを採用していた。これを自宅で再現するのはちと難しいので、とりあえずテレビの前に椅(い)子(す)を持ってきて、部屋を暗くしてゲームを遊ぼう。椅子はボディソニックだと効果的だが、なければ普通の椅子でよい。ソファーは豪華(ごうか)すぎてダメ。ＢＧＭはもちろん大音量。これが最大のポイントだ。ただし、近所迷惑なのでヘッドホンを使え。

「ナイトストライカー」の音楽は評判が高い。いい物は小さな音ではダメ、思い切ってボリュームを上げよう。

らんま1/2 白蘭愛歌

オリジナルシナリオに感謝!

メサイヤ/4月23日発売予定/8,300円(テレカ付き)/ADV/CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

いよいよ発売の「らんま1/2」。オリジナルのテレカもついているし、アヘアヘウヒハでたまらないぞ!(不明)

乱馬とあかねの絆が一段と深まる物語なわけ

CDならではのアニメーションと豪華声優陣が競演する「らんま1/2」。このマンガを題材にしたゲームは他機種でも発売されているが、オリジナルのシナリオとオリジナルのキャラクターが登場するのはMEGA-CDだけ。まるでアニメ映画を見るような感じだぞ。発売が待ち遠しいのはキミだけじゃない!

恋愛感情相関図

ムース / シャンプー / あかね / 良牙 / 右京 / 乱馬 / 九能 / らんま / 二重格人 / 南条ありさ / 天道早雲 / 天道なびき / 早乙女玄馬 / コロン

オリジナルキャラクター

←ホの字
←ライバル
←どーなんでしょ

どうやら君はお嬢様に気にいられてしまったようだな

このゲームの影の仕掛人こそ南条ありさと二重格人だ。しかし、2人選んだのか……。

しろーっ!

混浴……なんていい響きだ。この入浴シーンも見どころの1つ。まあ、うらやましいこと。

第一章

暗闇で何者かに襲われた良牙、ムース、玄馬。乱馬とあかねは、何も知らずに下校する……。

もう予約もすんでるからなにも心配しなくていいよ

発端

土曜日の午後、仲良く家路についた乱馬とあかねの前に朗報(!?)がもたらされる。あかねの父・早雲が、デートセンターに2人の名前で予約を入れたのだ。さあて…。

デートしなさい!

こんな顔でデートしろと言われたら……どうする乱馬、あかね!

わくわくどきどきデートセンター?

パンフには魅力的なコピーがイロイロ書いてあるけど。

VS九能帯刀

突…連打突き
蹴…袈裟斬り
必…雷鳴斬り

必殺技の雷鳴斬り。自分を見失っているようで怖い。

連打突きの態勢に入る九能。やはり達人ではあるのぉ。

どこから聞きつけたのか、自分とのデートを早雲が許可したと勘違いした九能があかねに迫る。ジャマする乱馬とあかねを賭けて(?)一騎討ちとなるぞ。最初の戦闘なのでコマンドターレットの回転速度も遅い。楽勝だよね。

体質改善案1

それより乱馬くん、いい話があるんだけど、聞きたい?

相変わらず神出鬼没な天道なびき。金にはキビシイ。

あかねと乱馬の前に天道家次女のなびきが登場。変身体質を戻す方法を3000円で売ると持ちかける。乱馬はあかねから借りるが……。

なびきの部屋

なびきの部屋は以前なかった豪華なモノがたくさんあるという。臨時収入でもあったのかな。

体質改善案2

なびきを追いかけて表に出る2人。右京がおいしいネタを持って待っていた。

研究所への道のり

あかねを置き去りにして右京とともに呪泉郷研究所へ向かう。シャンプーも合流する。

南条邸!?

研究所所長の二重格人。名前からして怪しいけど。

乱馬に水をかけ、変身体質を確認するありさ。目的は何だ!

到着した呪泉郷研究所には南条の表札があった。そこで待っていたのは、二重格人と南条ありさだ。

ありさの目的

乱馬には許嫁がいると聞くや、シャンプーと右京を落し穴に落としたありさ。彼女は何をどうしようとしているんだろうか。

第二章

殴られて気を失った乱馬だったが、気がつくとそこは亜熱帯かと見間違う妙な庭園だった。

地下庭園

乱馬の目の前に倒れているあかね。乱馬を追って研究所に来たらしいが、どうしてここに？

不思議な庭園で気がついた乱馬の側にはあかねが倒れていた。彼女がなぜここにいるのか問いただそうとしたが、結局またケンカになってしまう。そんなことよりも、今はここからの脱出が大切だ。2人はあてもなく歩き出す。

VS響良牙

突…正拳突き
蹴…飛び蹴り
必…獅子咆哮弾

最初に行方不明だった良牙に出会う。良牙は問答無用とばかりに乱馬に襲いかかるが、楽勝。

VSブヨブヨ

突…ムチ
蹴…体当たり
必…窒息攻撃

次に出会うのは巨大な怪物と闘うシャンプーの姿。加勢を求められ、ジェル状怪物と闘う。

温泉入浴

男に戻るため、シャンプーが見つけた温泉に入る3人。なぜあかねとシャンプーが入るのかはわからないけど、まあいいか。

お湯に色がついているのはちょっと残念。硫黄かな？

男湯のほうへ入るシャンプー。怒ったあかねは……。

VSムース

突…白鳥拳
蹴…鷹爪拳
必…暗器攻撃

乱馬とシャンプーが混浴に入ったと聞いたムースが登場。コマンドの回転が速いので、要注意。

パンダ？ 玄馬？

草むらに潜むパンダを発見。やはり玄馬だったけど……。

なびきの狙い

右京が呪泉郷研究所の情報を聞いたのはなびきからだった。乱馬に売ろうとした情報もこれだったのか。事件の影になびきの姿が見えてきた!?

右京商売繁盛

シャンプーと一緒に落ちたはずの右京は、ちゃっかり研究所員目当てのお好み焼き屋を開店していた。繁盛(はんじょう)してるようだ。

列ができるほど繁盛するお好み焼きうっちゃん。道具をどこから調達したの？

研究員が呪泉郷研究の成果を話してくれる。本当に変身体質が治るの？

VS響良牙

突…正拳突き
蹴…飛び蹴り
必…獅子咆哮弾

エレベーター前で待ち伏せしていた良牙。2度目の対戦は、もちろん前回よりキツイ。

八方塞がり

乱馬に敗れた良牙は、なおも乱馬に闘いを挑むが、乱馬が避けた拍子(ひょうし)にエレベーターのスイッチを壊してしまう。

黒コゲになる良牙。何度も何度もちょっかい出して、けっこう疫病神だな。

さらにモメる2人。こんなことをしていても何も進展しないのに。

第三章

女性軍と男性軍に分かれて階上への道を探す。乱馬と良牙はエレベーターのケーブルを利用して登る。

エレベーター

苦労して登ったケーブルだったが、エレベーター脇には非常階段があって、女性陣はそこを登ったらしい。がっかりついでにあかねの姿が見えなくなっていた。

エレベーターの扉を壊わした2人。ケーブルを登るが……。

VSバイオ1号

乱馬たちの前に現れたのは、おしめモンスター・バイオ1号。これが呪泉郷研究の成果か？ 最強の敵を前に、乱馬以外の3人は戦力外になってしまう。

女らんまで闘うにはちょっと荷が重いので男に戻れ。

姿は情けないけどバイオの力でパワフル。

あかね救出

苦難の末、バイオ1号を倒した乱馬は二重格人を捕らえ、あかねの行方を問いただす。知らないと言う二重。とすると、あかねは誰に、何のために拉致(らち)されてしまったのだろう。急げ！ 乱馬！

二重格人はあかね失踪に関しては何も知らないらしい。

なんだかんだ二重格人と話しながら階段を駆け登る。あかねの消息が気になるぞ。ガンバレ、乱馬。

アニメと同じ声優陣

早乙女乱馬…………山口勝平
らんま………林原めぐみ
天道あかね………日高のりこ
天道早雲…………大林龍介
久遠寺右京…………鶴ひろみ
シャンプー………佐久間レイ
天道なびき………高山みなみ
響良牙……………山寺宏一
ムース……………………関俊彦
九能帯刀……………鈴置洋孝
早乙女玄馬…………緒方賢一
南条ありさ…………横山智佐
二重格人……………池田秀一

スイッチ
実はマウス対応第1弾ソフトなのだ

セガ／4月23日発売予定／8,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

間違いなく、とんでもないと言えるソフトができてしまった!! 宇宙始まって以来、初のギャグだけを集めた超越的作品だぞ。

スイッチを押す➡ギャグが飛び出す➡世界は救われる!?

　すべてのコンピュータとスイッチがおかしくなってしまった世界を救う／　それが、この「スイッチ」の目的だ。でも、方法はとても簡単。画面に登場する様々な機械のスイッチを押していくだけでいいんだ。

　ただ、気をつけなくちゃならないことが2つある。1つは、間違ったスイッチを選んでしまうと、世界中のどこかで巨大な建築物が壊れてしまう……ということ。全ての建築物が壊れてしまうと、ゲームオーバーになってしまうぞ。もう1つは、正しいスイッチを押すと、とてつもないギャグが飛び出してくる、ということなんだ。

　世界を救うためにも、思う存分ギャグを楽しまなくちゃならない……かも!?

ギャグの嵐！スイッチを押してガチョーンと笑え！

　このゲームのギャグは、ワハハ本舗の喰始氏が担当している。メガドラユーザー世代はもちろん、もっと年配でゲームになじみの薄い世代の人や子供でも十分楽しめるはずだ。

　基本的な操作ならボタン1つでできる。しかもなんとマウス対応なのだ。きっと思いきりギャグの世界にひたることができるぞ。

　谷啓氏の「ガチョ～ン」も生音で収録されているから、ぜひ聞いてみてほしい。

ミュージックボックスで

トイレに行きたいけど……

パタパタパタ

20歳未満の喫煙は

愛犬スティックもいないし、タバコ吸ってみようかな。でも、どれにしようか、迷うなぁ。

よいしょ、とスイッチを押す。ドキドキの一瞬なのだ。ライターも用意しなくちゃね。

こんなタバコ誰が吸うんだよ～。やっぱり、悪いことはできないようになっているのだ。

法律で禁止されています

100%楽しまなくちゃ! マップ機能がたのもしいぞ!

エンディングにたどり着くのも大切だけど、収録されているギャグも全部楽しみたい!そんなワガママもしっかりサポートしてくれるのが、マップ機能なのだ。

プレイ中にスタートボタンを押せば、マップ画面を見ることができるぞ。コンピュータの基板がモチーフとなったオシャレなマップ画面には、シーンのつながりとプレイヤーの現在位置、どのくらいギャグを消化したか、そしてモニュメント（世界中の有名な巨大建築物）がどのくらい残っているか……の情報が表示される。

青く光っているブロックは、プレイヤーが立ち寄ったことのあるシーンを表しており、色が濃くなるほど、たくさんスイッチを押した、ということになる。もちろん、矢印のついているブロックは、現在プレイヤーがいる位置を表しているぞ。ドクロマークは、デッドエンド、つまり行き止まりのバッドエンド。こまめにセーブしたほうがいいのだ。

シーンLv06-C　00/09
シーン003% ギャグ001% モニュメント残りあと30

シーンの位置はレベル（深さ）とアルファベット（ヨコのつながり）とで表される。もちろん、矢印がついているブロックが、現在自分のいるシーンなのだ。

ギャグとシーンを、どの程度消化したかも表示されるんだ。モニュメントの残りがゼロになってしまったら、ゲームオーバーだぞ。

やっぱりゲームはこうでなくちゃ

こわしちゃイヤ!!

SWITCH完成式典 in SHIBUYA

去る3月16日、「スイッチ」の完成記念パーティーが、にぎにぎしく開催されたが、これがまた、かつてないギャグソフト「スイッチ」らしく、とんでもないノリで爆笑爆笑また爆笑の盛り上がりを見せていたぞ。司会は、WAHAHA本舗の喰始氏と佐藤正宏氏。喰始氏は「本当につまらないゲーム（笑）。1度のプレイ時間は10分が限度。気長にギャグを楽しみながら心の余裕のある人にプレイしてほしい」と、ジョークをかまして余裕で語り、音楽担当の谷啓氏は「エンディングの曲は思い入れたっぷりで作った。いろいろなシーンを思い出しながら聞いてほしい」と語った。途中、放送作家の高田文夫氏が乱入しゲームをプレイしたあげくギャグに眩暈（めまい）を起こしてあきれはてたり、WAHAHA本舗のメンバーが喰氏の口車に乗り、トンでもない目にあったと詰めよるなどの一幕もあったが終始、笑いにつつまれ無事に閉会したのであった。メデタシ。

そろいもそろった制作スタッフ。左から佐藤正宏、谷啓、木下蓮三、そしてEs・遊・Esの方々だ。

イロモノに徹した司会で、会場を盛り上げる佐藤正宏と喰始のご両人。お疲れさまでした。

ご出席のみなさまでございま～す

喰始氏を初め高田文夫氏、音楽担当の谷啓氏やキャラデザインの木下蓮三氏、主人公役の白石冬美氏、SEの人間擬音男ケント・フリック氏、声を当てた佐藤正宏氏、梅垣義郎氏、久本雅美氏、柴田理恵氏など豪華メンバー（笑）が集まった。

谷啓　高田文夫　白石冬美　久本雅美

幻影都市—ILLUSION CITY—

完成まであと少し！ ゲームの魅力に迫るぞ!!

マイクロキャビン／5月28日発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

今月はストーリー紹介をちょっとお休みして、「幻影都市」の魅力にもう一度メスを入れてみることにする。期待するべし!!

オリジナルのオープニング完成!! サイバーパンクな世界が展開する！

〝ＳＦ〟〝サイバーパンク〟〝伝奇モノ〟と、よくまああこれだけ色々な要素を詰め込んだものだと感心してしまう異色の超伝奇ＲＰＧ「幻影都市」。今月はついにMEGA-CD版オリジナルのオープニングが完成したので、この場を借りて大々的に公開してしまおう。ちなみにパソコン版のオープニングと見比べてみると、MEGA-CD版のほうがよりストーリーの導入部が詳しく描かれているのがわかる。

現在の開発状況をお伝えすると、ゲームシステムや細かなデータはすでにできているのだが、デバッグがもうちょっとかかりそう…、という段階らしい。ただ、編集部に来ているバージョンは音楽が入っていないものの、ゲームは問題なく進められるようになっていた。ま、詳しくは来月に期待ってところかな。

20XX年 ネオ香港で起こる怪事件 ダイバー〝天人〟と魔天衆の戦いが始まる！

キャラクター編 個性的なキャラクターはみんなクセモノばかり！

異常な世界が展開する「幻影都市」だが、実は登場するキャラクター達も、かなりキている。今回紹介する５人は結構マトモなのだが、敵側の魔天教の幹部のほとんどはかなり異常なヤツばかり。麻薬の常用者はいるわ、ハーレムを築くヤツはいるわ(うらやましい)、男好きなヤツ(？)はいるわ……。複雑な人間関係を知りつつプレイすると楽しいぞ。

天人 ティエンレン

魔物を掃討する職業〝ダイバー〟を下層区域のダウンタウンで営んでいる。銃火器のプロフェッショナルであり、すでに魔物を数多く〝排除〟している強者である。見ためはハードボイルドな渋い青年だが、町の女のコの話から察するに、そうとうの女ったらし。甘いマスクで何人ダマしているのやら……。

南天リー

旧香港の崩壊後に魔天王が選んだ、魔天教の事実上のリーダー。常人を超える肉体に〝火〟のダーサの術を体得している。人気が出そうな悪役。

美紅 メイファン

天人と一緒に老師のもとで育てられた女のコ。現在は下層区域のみを管轄する、人民警察の対魔特別攻撃班に所属している。つまり彼女は婦警さんなのである。職業がら兄妹同然に育てられた天人と組むことが多いようだが、そのおかげでよくトラブルに巻き込まれることがあるとかないとか……。

ホウメイ&シャオメイ

魔天教に狙われる美少女姉妹。物語は、姉シャオメイがすでに魔天教に捕らわれてしまったところからスタートする。魔天教は彼女達が持つなんらかの〝力〟を必要としているようなのだが……？

ゲームシステム編

操演&VRシステムで画面上のキャラが"演技"する!!

操演システムというのは、わかりやすく説明すると「画面内に登場するキャラクターが、そのフィールド上で"演技"するシステム」のことである。ちなみにこのシステムは「幻影都市」のために作られたものだ。

一方「キャラクターと背景の陰影処理を行なう」ために作られたシステムが、VRシステムと呼ばれるものであるが、これはパソコン版「サーク」で初登場したものだ。改良の結果、現在はキャラクターの細かな動き(演技指導か?)まで指示できるものになっている。

天人達と敵対する魔天教本部で何やらアヤしげな儀式が行なわれている。運ばれている少女はいったい何者なのだろう?

シーンその1

オープニング、天人のアパートメントでの1コマ。天人がソファーから起き出すまでをアニメーションで詳しく見せている。凝ってます!

シーンその2

天人達の良き理解者である、情報屋アイレンの部屋でのワンシーン。シートに座るアイレンの仕草がやけに色っぽい(実はアイレンはオカマ)。

シーンその3

最後のシーンは魔天教幹部、西天フェイとその部下(?)リュウケイのベッドシーン。タバコを吸っちゃっていいムードですが、2人とも男だぁ。

バトルシステム編

フルアニメーションの迫力あふれるバトルシーン!!

「幻影都市」はフィールドタイプのRPGである。ということは、当然RPGのお約束である敵モンスターとの戦闘も用意されているわけだ。ここでチェックしてほしいのが、各モンスターのアニメーションだ。モンスターはそれぞれ数種の攻撃方法を持っているのだが、その攻撃方法のすべてに凝ったアニメーションがついている。見ているだけでも楽しい!!

フィールド移動中 → 敵シンボル接触 → 即バトル開始!!

フィールドマップ上にふわふわ浮いている、この霧状のものが敵シンボルだ。戦闘シーンに入るまでは、コレがどんな敵なのかはわからない。とりあえず天人を追っかけてくる習性がある。ケセランパサランみたいね。

物語の序盤で仲間になるアイザックは、ロボットだけあって(?)、強力な武器を装備している。でも残り弾数には注意を。

敵キャラクターの豊富なアニメーションを一部だけ紹介

ズゥ・ヴァ

クラゲ状の魔物。デインジャーゾーン内に棲息し、毒ガスを吹いて天人達を苦しめる。たまに触手のようなものを出すことがある。

ニニュートア

廃棄エレベーター内でよく見かけられる、イモ虫のような生物。体当たり攻撃で、天人達を攻撃してくる。動きが遅いのが救いかも。

デバステイター
女性キャラが魅力的で…

ウルフ・チーム／4月下旬発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

毎月しつこいようだけどOVAは見ておいたほうがよい。ゲーム中の感情移入度も違うしストーリーもよくわかるからね。

これが注目のオープニングだ！

DEVASTATOR

ヤエス本社ビル

今月は、後半ステージの紹介とともに、無断で個人的なコーナーを作ってしまった！　だってこのゲームに登場する女の子ってあまりにも魅力的なんだもーん。興奮確実！

STAGE INTRODUCTION

STAGE5 古代植物群生地帯

リョウたちは古代生物の群れの中に迷い込んだ！

リニアバスを追いかけるうちに、進化の過程に取り残されたような古代植物が群生する浮遊岩石地帯へと迷い込んだヴェクターバーサス。3面に続いて、2回目の横スクロールシューティング面だ。地形に挟まれて自爆しないように注意しなさい。

縦一列隊形を組んで凄いスピードで突っ込んでくる。装備が弱い時はあまり動かないほうが得策。

スクロールアウトする時に、地形に挟まれて自爆しないように注意しよう。

レーザーを撃ってくるので、早めに撃破しろ。

植物は伸縮して行く手を阻む。接触すると痛い。

BOSS

相手と距離を取り、卵からはき出される粒に当たらないようによけまくれ。

ニョキニョキと延びた目玉からレーザーを撃ってくる生命体。尻のほうから出す卵攻撃にも注意が必要。反転もする。

本体を倒しても、目玉単体で攻撃してくる。しつこい！

STAGE6 炎の城

岩石浮遊地帯で古代植物たちの執拗な攻撃に悩まされたリョウたちであったが、そのはてに浮遊大陸を発見する。その浮遊大陸の中心には炎に包まれた巨大な城が存在していた／

このステージではいわゆる炎攻撃に苦しむことになるだろう。しかも壁掛け置物関係の方々は攻撃しても死んでくれないのが辛いところ。君のコントローラーさばきがすべてとなる。グリングリン回るチクチク鉄球にも注意。タイミングを取って素早く駆け抜けろ／　ちなみに、ボスはかなり辛い戦いになる。

炎を吹くオブジェ。倒しても死なないのでよけて進むしかない。タイミングが重要。

古代植物の先には巨大な城があった／

このぐらいの仕掛けならなんともないがステージ後半では連続チクチク鉄球が待ち受けている。

上方にチクチク鉄球、下方に火の海、さらに敵さんの攻撃がシビア。このステージ最大の山場だ。

BOSS

地を這うレーザーは斜め上にジャンプするようによける。ジャンプ中の頭部への攻撃も忘れずに。

地を這うレーザー、頭部からのレーザー、物質判別誘導弾の3パターンの攻撃をしてくる。パターンを読むしかない／

頭部からのレーザーも地を這うレーザーと同じ要領でよける。かなりカタイので耐久戦になるだろう。

LAST STAGE 超空間へ!!

リニアバスを発見し、それを追尾するヴェクターバーサスの眼前に突如転移してきた巨大なデバステイター／（巨大なバス停ではない）その強大な力に引き込まれ、超空間へと引きずり込まれるリョウたち。果たしてリョウたちは巨大デバステイターを倒し、リニアバスを無事救出することができるか？

このステージでこのゲームも最終面。いやはや参りました。シューティングシーンが苦手の方逃げないでください／　そうです、嫌な予感はしてましたけどシューティングシーンによる過去のボスも登場／　あとは忍耐と根性あるのみということで……。

最終面には過去ボスも登場／　すべてのボスがシューティング面に登場するだけに今までとは違った攻略法が必要。

DEVASTATOR GAL'S

このゲームにははっきり言って直接は関係ないのだけれど、このゲームのビジュアルシーンには何人ものセクシーかつダイナマイツな女の子が多数登場する。ビジュアルシーンだけビデオに撮るもよし、録画したものをコマ送りで見るもよし（なんのこっちゃ)。まぁ、ゲーム1本色々楽しみ方があるんだねぇ……ということだ／

OH／ セクシーダイナマイト

SEXY!

EXCITING／

アークスI・II・III

アークスファン必見の1本！

ウルフ・チーム／4月下旬発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 65%　1人プレイのみ

I IIならともかくIIIまで一緒になっちゃうなんて、業界初の快挙ですよ。これで、ながーく遊べてとってもお得ですね。

オープニングビジュアル堂々公開！

アリサ「今日も雨ですわね…お父様」

ヴィド「すでにこの雷雨により死傷者が2千を超えるとの報告が届いております」
国王「そうか…」

アルカサス王「聖導士が精霊の力を失った今、我らはこの惨事をただ受けるしかないのか…」

アリサ「………」

「我が名はリグヴェーダ。この世の調和をつかさどる者」
リグヴェーダ「我が言葉を心に留めよ」

ジェダ「………」

ラバス「お前ももう18だ。自分で人生を決められる歳だ」
ジェダ「だって俺は父さんの跡を継いで木こりを続けて……」

ラバス「良いかジェダ、もし騎士となるならエルミザードの神殿へ行くがよい。わしが使っていた剣がそこにある」

ジェダ「親父一っ！」

I・II・IIIの主要キャラクターを紹介します！

これがアークスに登場する、主要キャラクター達と声優さん。この他にもいっぱい仲間なり敵が登場するが、今回はスペースの都合もあり省略させてもらった。これらのキャラクターは職業に応じたクラスチェンジをするぞ！

ジェダ・チャフ

島田　敏

元騎士であった亡き父を持つ青年。情熱家で礼儀を重んじるが、逆に優しさを表現するのが苦手である。Iの主人公。

エリン・ガーシュナー

鶴　ひろみ

ややすさんではいるが、割と人情が熱く、優しい一面を持つ。また、男勝りで、酒乱の癖がある。Iのパーティーの1人。

ディアナ・フィレリア

佐久間レイ

穏やかで優しいが、勧全懲悪主義者（？）である。アルドゥールの森に住むエルフの族長の娘でもある。

ピクト・A・ピヨント

辻谷　耕史

泣き虫のハーフエルフ。伝承伝説・歴史については比類なき知識を持つ。唯一精霊との交信が可能な人物である。II・IIIの主人公。

スー・ニー

岡本　麻弥

ディアナの側近として仕(つか)える弓術士。善悪といったことよりも自らの信念を第一とし直感で行動する一途(いちず)な面もある。II・IIIに登場。

チノップ・ノーレン

太田真一郎

自覚はないが、盗賊家業で生計を立てているホビット。誰も知らない古代魔法を行使する。好奇心旺盛(おうせい)。IIに登場。

ソルミシア

荻森　伺子

魔女の娘。幼少の頃より魔法の英才教育を受けるが破壊魔法に反発を覚えている。ピクトに気があり。IIIに登場。

これがアークスのゲームシステムだ！

ダンジョン

ゲームの大半はここで、すごすことになる

この『アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ』では、すべてのシナリオが３Ｄダンジョンで数々のイベントをこなし進んでいく。画面のレイアウトは、正面に３Ｄダンジョン、下にメッセージウィンドウがあり、左右にはその時点でのパーティーの顔と簡易ステータスが表示される。１つのダンジョンをクリアし、その後のイベント如何(いかん)によって、行けるダンジョンが増えていったりもする。もちろん、宝箱などもあるので、忘れずに取ること。また、常時簡易マップを見ることもできる。

前方にある扉が近づいてくる。鍵がかかっていたり、仕掛けを外すことで開くものがある。

ボタンを押すといつでも現在地を、この簡易マップによって知ることができる。親切な設計だ。

宝箱を発見！ 開けるか開けないかは自由だが、重要なアイテムが入っていることもある。

前方に何やら怪しい石が……。誰が押すか選択できるのだ。罠ってこともありうるからね。

戦闘

アニメーションバトルでビジュアルショック！

戦闘シーンでは敵キャラの攻撃や、魔法などが派手(はで)なビジュアルで表現されることになる（この時点では、未完成でした）。

戦闘でのパーティー編成は、前衛２名、中衛２名、後衛２名。前衛は常に物理・魔法攻撃ができ、その代わりに敵の攻撃を最も受けやすい。中衛は、前衛とほとんど同じだが前衛よりも攻撃を受けにくい。後衛は物理攻撃はいっさい受けないが、同時にこちらからの物理攻撃もできない。双方ともに魔法攻撃のみの戦闘になる。

モンスターに遭遇したら、戦うか、逃げるかを選択しましょう。戦闘前に武器の装備も忘れずに。

コマンドがいっぱいあるけどキャラクターの立場に応じたポジショニングをよろしく。

原稿を書いている時点では、まだ噂のアニメーションバトルが入っていなかったけどバッチシ入ることでしょう。

街

情報収集、買物はここで

街中での移動は、「移動コマンド」を選ぶことによりできる。コマンドを選ぶと、宿屋・武器屋・雑貨屋・酒場などのコマンドが現れ、行きたい場所にカーソルを動かすと瞬間的に目的地へ／

人々との会話は、「話すコマンド」を選ぶことによって次々と街の人々が話かけてくる。だから街中をいちいち移動しなくてもよい親切設計となっているのだ。

街中画面。情報収集はここで。

武器屋の主人はまだいない……。

イベント

お待たせ ビジュアルシーンの出番です

ダンジョンや街などである一定の条件を満たすとイベントが起こる。それが重要なイベントであれば、お待たせのウルフ全開ビジュアルシーンを拝むことができる。パソコン版よりきれいで声優の声も当然入っているからこれだけでもアークスファンは卒倒(そっとう)ものですよ。ちなみに下のイベントはアークスⅠ序盤のイベントです。

膨大な量となるビジュアルシーン。しかし、アークスの本当の魅力はそのゲーム性にある。

ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士

ヴェロネーゼよ永遠に……

セガ／発売日未定／6,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

発売未定は悲しきお知らせだけど、「ダークウィザード」の奥の深さはこれまでの紹介じゃ語り切れていないのだ。

神聖ペシャワールの初代王ウェンリークは女性だった。彼女と竜騎士ヴァインのおかげで平和になったんだよね。

これでアナタも聖王様気分

モンスターやヒューマノイドを率いて闇の魔導士の軍勢を撃ち負かせ！　「ダークウィザード」は高度な戦術が要求されるシミュレーションゲームでありながら、ストーリーやキャラクター性も高い。つまり〝高い〟だらけのゲームなのだ。コストパフォーマンスもネ。

ヴェロネーゼが一生懸命制圧した大陸を、再びわれらの手に取り戻すのだ！

英雄ウェンリーク　竜騎士ヴィアン

いにしえの暗黒時代に終止符をうった歴史上の人物たち（一部、神）。どうもご苦労さまでした。

こんなに人にやさしいダークウィザード

コマが愛しくなってくる

ヒューマン
もきち_
名前を入力して下さい

ユニット1体1体に名前がつけられる。たったこれだけで愛着度が数倍アップするんだよね。

戦略の要となるユニットたちは、名前もつけられるし成長もする。もはや〝戦争のコマ〟以上の存在となった！　〝キャラクターメイキング〟と〝経験値稼ぎ〟というRPGの2大お楽しみが、ゲーム全般を通してできちゃうなんて、嬉しいじゃないか。

応援にも力が入るアニメーション

LEVEL UP!!

ヒヨコは
レベルが上がった。

戦えば戦うほどユニットは強くなる。大事に生かして、クラスチェンジにこぎつけよう。

知りたいことがすぐわかる

戦略に密接に関わるさまざまなデータのリストが、コマンドで随時呼び出せるようになっている。これって、優しい。

これでマニュアル片手にプレイしなくてもすむね。自由になった手は好きに使おう。

わかる　わかる　わかる!!

何度もゆかいに楽しめる

プレイヤーの分身となる聖王は4人。それぞれの属性やユニットの生産タイプが違うので、同じマップでも攻略法がだいぶ違ったものになる。ストーリーとなるとまったく別物で、それぞれのつながりはまったくない。4つのアナザーストーリーが楽しめるんだ。

クェンティン
この光の杖が　その証。
異論はないな？

もちろんステージのオープニングもシナリオによって違う。イメルダのマップ1のデモは凄いぜ。

選んだ聖王によるウェンリーク8世の死にざま

ウェンリーク9世の場合　魔軍の凶刃に倒れる

ちゃんとお葬式をしてもらっただけマシなほう。やすらかに眠ってね。

シオンの場合　寿命が尽きる

ウェンリーク8世が一度も登場しない。かわいそうなウェンリーク8世！

アモンの場合　血を吸われる

殺されるどころか、他人になりすまされてしまうんだから結構かわいそう。

イメルダの場合　間違えて殺される

ヴェロちゃんの仕業でいい迷惑を被った。ちょっとは反省しろ、イメルダ。

長寿の秘訣は邪術に手を染めたことです

元気はつらつ

闇の魔導士ヴェロネーゼのいきいき300年ライフ

ほら、ボクって好奇心旺盛でしょ？　ついやっちゃったんだよね、禁断の邪法。そしたらお師匠さんが怒ったのなんの。で結局不死の魔法をかけられてサ、"闇の宝珠"とかいうのと一緒に封印されちゃった。最初のうちは歌ったり日記つけたりして暇潰してたんだけど、それもじきに飽きちゃって、今度は悪いこと考えて。そしたらもう止まらない。気づいたら自力で封印解いて、大陸をほぼ制服してた（笑）。人生何がどうなるかわかんないね。（ヴェロネーゼ）

ごきげんスマイル

300年の時を経た者だけができる笑顔。切り取って仏壇に供えよう！

ろっ骨も健康そのもの

魔軍四天王の正体って、ヴェロちゃんの骨なんだよね。

MAP1でわかるゲームの進め方

「進め方？　大戦略とだいたい一緒」ではミもフタもないので、マップ1のウェンリーク8世を例にとって紹介しましょうか。

召喚・雇用
バランスが、ね

モンスターを召喚するにはマジックポイントがかかり、ヒューマノイドを雇用するにはお金がかかる。どちらもムダにできないパラメータなので、ユニットを増やす時はよく考えてから実行しよう。ちなみにヒューマノイドは維持費もかかるので、あとで泣く泣く処分する、なんてことがないように。

地形を確認

まずはマップ全体を見回して、活躍できそうなユニットのめぼしをつける。

マップ1以降、成長させたユニットを配置できる。

移動
危ないから集団で行動しましょう

ユニットの移動量は、ユニット自体のタイプや地形によって千差万別だ。戦闘時の地形効果も頭に入れつつ、もっとも適した場所に移動させよう。ちなみにZOC（相手側ユニットに発生するユニットの干渉範囲）も発生するので、戦略に組み込もう。

人海戦術で

第○陣といったぐあいに、ある程度の単位の団体行動を心がけよう。

翼はいいナ

飛行型ユニットは移動量が多い。コイツを育てると展開が楽になる。

戦闘
遠距離がモノをいう

軍全体の勝利は、ユニットどうしの戦いの積み重ねだ。"移動"の項目でも触れたが、いかに有利な条件で戦えるかがポイントなのだ。直接攻撃と間接攻撃の使い分け、1体の敵ユニットに攻撃を仕掛ける味方ユニットの順番、属性による一斉攻撃をかけるタイミングなどのあらゆる要素を考慮して、数ターン先を見越した戦略を組み立てよう。

すべてのユニットが間接攻撃できるわけではない。そこを利用せよ。

時間も気にかけて

属性が善のユニットは昼に強く、夜に弱い。悪はその逆なり。

情報収集
人見知りをするな！

マップ上に点在する町は、ヒューマノイドしか入ることができない。ここでは仲間の情報を入手したり、装備の増強ができるので、どの町にも必ず1回は寄ろう。マップクリア後にユニットを派遣させることもできるぞ。

町に入ると、RPG風の画面になる。店屋は武器、アイテム等いくつかある。

人名や地名などの情報は、忘れないようにメモしておこうね。あとで困るから。

次のマップにGO！

ターン交替性でゲームは進み、北部の城に立てこもる敵大将を倒せばマップクリアだ。戦後処理をしてから次のマップにGO！　攻略ルートは分岐してるので好きなほうに進軍しよう。戦いは始まったばかりだ！

登場させたユニットをクリアしたマップに配置せよ。

右上の日数が進みすぎると、あまりいいことはないかも。サクサク進行を信条にせよ。

サイボーグ009
超高速スクロールに酔う

RIOT／発売日未定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

風の噂によるとこのゲームに出てくる009の別荘は伊豆なのだそうだ。2面の海がやけに青いと思ったがそのためか……。

BGMがレトロ(死語)で素敵

テーマ曲もそうだが、ステージごとのBGMがレトロ調、つまり懐かしい感じの音に仕上がっていて、かえって重厚なサウンドに聴こえる。こういう気の効いた演出は大歓迎だ。

アクションシーンも着々と完成に近づいてきた！

今回届いたサンプルをプレイして初めて気がついたことから、今月は触れてみたい。まず加速装置の利用法だが、これがゲームの進行に大きく関わってくるということ。例えば、加速装置を入れてのジャンプでないと届かない地形があったりする。さらに高等テクニックになると2段ジャンプならぬ、加速装置2段ジャンプなんてものも存在する（これが慣れるまで結構難しい）。加速装置についてさらにいえば、使用中は常に無敵状態であるということ。これを攻略に利用しない手はないぞ。他にも2面の海が伊豆の海で、伊豆急から見た構図であるとか……(マジ!?)。

どーですっ！　敵が入ってだいぶゲームらしくなってきたでしょ。このゲームは、加速装置の使い方がポイントになってくるぞ。

VISUAL SCENE
003を襲うヘレナであったが…!?

❶❷背後から003を襲うヘレナ❸❹❺009が来てヘレナを止め、事情を聞く。003「また戦いが始まるのね……」❻❼情報を聴き009の別荘に集まる009達。

❽❾❿彼女の正体を明かさなかった009に困惑するヘレナ。⓫⓬009が部屋を覗くが彼女はいない。⓭⓮001の能力で彼女が003を連れ去ったと判明。

シルフィード(仮)
CG技術の塊は時間がかかるのだ

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 76% 1人プレイのみ

新世代MEGA-CDシューティング「シルフィード」。ゲームアーツらしいこだわりの制作作業が着々と進んでるみたいだぞ。

来月まで、しばし待て！ 新画面

先月号で、怒濤のごとく紹介した「シルフィード」だが、今回ちょっと新しい画面写真は息切れ気味。現在の進行状況は、それぞれのステージのデータ作りを地道に進めているってところ。何せ、今までのMEGA-CDソフトと一線を画すＣＧ技術とデータの塊のようなソフトだけに制作も並たいていではないわけだ。ただ、作業自体は特に遅れているわけではなく着々と進行していることは確か。ＣＳＧの名古屋会場では先月掲載した以外のデモも披露され人気を博していたぞ。今回、その新画面はちょっと間に合わなかったが（スマン／）、来月号あたりからまた新ステージなどの画面写真を入手してバリバリ載せるぜ／

フラクタルを使用した地上ステージも着々とバージョン・アップ中。来月あたりはステージを通して紹介できるかも。

先月号で衝撃の話題をさらった発進シーンのデモ。さらに進化したものを準備中というから驚きだ。

Might and Magic III Isles of Terra
オリジナルを越える面白さを実現／

CRI／7月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

米NWC社の代表作であるMight and Magicシリーズの第3弾がCRIより登場。ビジュアルが追加され、面白さ倍増だ／

こんな画面がMEGA-CDで再現される!!

IBM-PC版

Might and Magic III (IBM-PC)／©NWC 1991,1992

MEGA-CD版

Might and Magic III (MEGA-CD)／©CRI 1993 ©NWC 1991,1992

発売リストに載りながら、なかなか画面写真公開が遅れていたＭ＆ＭIII。今月からは毎号何らかの情報が出せるようになったので喜んでほしい。Ｍ＆ＭIIIはIBM-PCやPC-98、FM-TOWNSなど、パソコンでは各機種発売されているが、家庭用ゲーム機ではMEGA-CDが初めてとなる。このゲームはフリークエストシステム、視覚効果たっぷりの３Ｄ戦闘など、シリーズのＩ、IIと比べてもシステムもかなり変更され、さらにはビジュアルシーンやパソコン版では出せなかったCD-DAによる迫力のBGMやSEも再現されている。これだけMEGA-CD思いの大作は、なかなかないぞ。3Ｄフィールドをグイグイ進め／

そもそもM&MIIIって？

世界的に有名な3DRPG。プレイヤー自らの自由意思で多数の小クエストを重ねつつ、広大な世界を楽しむ。ともすれば早解きに走りがちな一本道のＲＰＧとはひと味違うモノだ。

MEGA-CDハミダシ情報

今月は決算を終えて、早くも新たな商品展開を見せつつあるようだけど、とりあえずは6月3～4日のおもちゃショーに向けて、各メーカーとも新作の開発を進めている模様だ。来月以降は、ＭＥＧＡ-ＣＤの新作もドッと出てくるかもしれないぞ。

噂では、光栄はＣＤソフト第２弾としてパソコンでヒットした競馬ゲームを移植している他、マイクロネットは成長型のアクションゲームを作っているらしいが、残念ながらヒューマンの「アルスラーン戦記」はリストから一旦外れることになった。来月は「シルフィード」や「真・女神転生」も見れるぞ。

先月末の戦略発表会ではシルフィードの新デモが。来月はドーンと紹介だ！

こちらの写真３点は久しぶりに登場の「Ｆ１サーカスＣＤ」の画面。だいぶできてきた？

取り込み映像もふんだんに使われててリアルだぞ。

多彩なレースモードも魅力。リアルで敏感なハンドリングが楽しめる期待作だ。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.011

今回はMEGA-CDの新作と、ちょっと懐かしい作品の２本立てでいくぞ。
「ニンジャウォーリアーズ」のほうは、アーケード版でやりこんでいて救出が不要な人もいると思うけど、いちおう復習するつもりで読んでほしい。

ニンジャウォーリアーズ

遭難1 ラウンド３以降に登場するシャドーマンとアイアンアームの効果的な倒し方を教えてください。

どうしても大きなダメージを受けてしまい、コンティニューを使い果たしてしまいます。

（愛知県・AIR）

救出1 MEGA-CD版の「ニンジャ」は、アーケード版とだいたい同じ攻略方法でクリアできるんだけど、アイアンアームはともかく、シャドーマンに関しては微妙に異なるようだ。

まずシャドーマンのほうだけど、こいつは出現したらしゃがみながら防御の構えをとり、画面をスクロールさせないように（他の敵を出現させないため）待機しよう。

すると、シャドーマンはこちらの動きをまねて同じ姿勢で向かいあうはずだ。そうしたら真上にジャンプして、シャドーマンが同じようにジャンプしてきたところに手裏剣を当てよう（しなければ防御したまま）。さらに、着地した瞬間の足元をしゃがみながら苦無で斬ればベストだ。

もしこのパターンにハマらないときは、アーケード版のように回転ジャンプで背後にまわりこみ、すかさず斬りつけることもできる。だが、これは接触ダメージを受けやすいうえに、シャドーマンに逃げられやすいので、あまりお勧めできない。

さて、アイアンアームの攻略方法だが、こちらは写真を見てもらったほうがわかりやすいだろう。

●シャドーマン編

上記のパターンにハマらず、シャドーマンが後方へ逃げたときは、こちらが早めに真上ジャンプしてタイミングをずらす。

そして着地と同時に、逃げていくシャドーマンに手裏剣を投げる。すばやくやらないと防御されてしまうぞ。

手裏剣が当たった場合はこちらにジャンプしてくるので、足元を斬る。また、シャドーマンが歩いて近づいてきたら、遠間からしゃがみ斬りを使うと当てやすいぞ。

●アイアンアーム編

まずは鉄球を苦無防御で受け、タイミングを合わせる。

鉄球が戻っていくときに回転ジャンプで近づく。

今度は接近しすぎないようにしつつ、斧を防御する。

その直後に１回斬る。このときボタンは押しっぱなしにして再び防御。あとはこの繰り返しだ。

ノスタルジア1907

遭難2 いまさらながら、このゲームのラストの爆弾解体がどうしてもうまくいきません。できれば解体手順を教えていただきたいのですが……。

（鳥取県・カシマ）

救出2 何度も失敗を積み重ねていけば、必ず爆弾は解体できるんだけど、このゲームはセーブができないから、根気が続かなくて結局あきらめてしまった人も多いようだね。

とりあえず、爆弾の最初の蓋を開けたあとの解体手順を掲載しておくから、挫折してしまった人も再挑戦してほしい。

ちなみにゲームを起動する時、シナリオの選択画面が表示されるまでCボタンを押さえておくと、ゲーム中の音声をCボタンでスキップできるようになるから、迅速に進めたいときは使ってみるといいだろう。

《爆弾解体手順》

①右側の赤と青のコードにバイパスを渡す（コードでつなぐ）。
②赤のコードをニッパーで切断。
③右側の蓋をドライバーで開ける。
④振り子の下のネジを取る。
⑤振り子から出ている赤と青のコードにバイパスを渡す。
⑥振り子から出ている赤と青のコードをニッパーで切断。
⑦奥にある蓋を開ける。
⑧奥にある赤と青のコードにバイパスを渡す。
⑨左側の蓋を開ける。
⑩振り子（左側）から出ている青と赤のコードを切断。
⑪左の奥の蓋を開ける。
⑫さらにその奥にある、接続管のネジ（向かって右側）を取る。
⑬その中に通っている３本のコードのうち、赤を切断。これで解体終了となる。

最終的にはこんな状態になる。最後は３本のコードのうち赤いものを切るのだ。

ちなみに、この場面の選択によっても、ラストシーンが微妙に異なってくる。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制（半分ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク㈱
BEEP! メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部からの通信】えー、今月のソフトプレゼントは、愛知県のＡＩＲくんです。以上、そろそろ存続が危うい（？）本部からでした。

BEメガ裏技リーグ Vol.37

タイトーひさびさの力作「ニンジャ」はもうプレイしたかな？　あれって、オマケのシングルCDについてるクジの「はずれ」がいい味出してるよね。

ベアナックルII（GG版）

1軍 無敵モード

まず、オプションに入ってサウンドテストにカーソルを合わせたら、11番のサウンドを選択する。

そして、そのままの状態で1ボタンを押さえながら2ボタンを押すと、無敵モードと面セレクトの項目が下に現れる。

（大阪府・エディ・16歳）

ダメージの項目をオフにすると、敵に殴られようが、投げられようが、タイム切れになろうが、とにかく死なななくなる。ただし、例によって穴落ちだけはミスになるぞ。

おまけに面セレクトもできるので、通常ならめったに進めない最終面もいきなり遊べる。

CRÜE BALL

1軍 レベルセレクト

まずミュージックデモに入ったら、レベル6の曲を選択し、その状態のままで「A、C、A、B」の順番にボタンを押す。

そのあと普通にゲームをスタートしたら、方向キーの上を押したままBボタンを押すと先のレベルへ進むことができる。

また、下を押しながらBボタンを押すと、前のレベルに戻ることも可能だ。

（埼玉県・スタック・17歳）

レベル6の曲を選択したらA、C、A、Bというようにボタンを押す。

プレイ中に、方向ボタンの上か下を押しながらBボタンを押すと、レベル表示の数字が変わるのだ。

サイドポケット

補欠 ボーナスゲーム

1Pポケットゲームをプレイしていると、ときどきポケットに「ZONE」という表示が出るときがあるが、このポケットにわざと自分の手玉を入れると画面が切り替わり、ボーナスゲームに入れる。

（東京都・俵太一・20歳）

←ポケットにこんな表示が出たら、手玉を直接落としてみよう。

→残りの的玉が1つしかない場合は、次のショットがスーパーショットになる。

→的玉が2つ以上ある場合は、こんなふうに全部ポケットのそばに配置される。これなら簡単に連続スクラッチできるね。

BLACK HOLE ASSAULT

1軍 MUTEKIモード

まず最初にネームエントリーモードで「MUTEKI」という文字を登録しておく。そうしたら、オペレーションBHAのモードを選択しよう。

このとき、さっき登録した「MUTEKI」を選んでゲームを始めると、どんなに攻撃されても自機がダメージを受けない無敵モードになっているぞ。

（東京都・小野清・22歳）

MUTEKIと登録するだけ。それにしても、こんな安易な裏技がなんで今まで発見されなかったんだろう？

どんなにいたぶられても自機は平気で起き上がってくるぞ。まさにゾンビ状態？

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO. :HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU:Z80A (3.58MHz) / WORK RAM:8KB
RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, MAY, 8TH

ブラボー// 待望のメガドラ版ストII'の発表で、さらに意気上がるセガ陣営。この勢いならG.G.版「ストII」の発表も間近のような……え? そんなものはナイと。はあ、やっぱり。

GGドラえもん-ノラのすけの野望-/プロ野球GG LEAGUE/Kick&Rush/シャイニング・フォース外伝II

GGドラえもん -ノラのすけの野望-

完成度 100%

●セガ/4月29日発売予定/3,800円/ACT/2M/1プレイのみ

メガドライブの次は、G.G.でドラえもんが大活躍!!

有名キャラクターを扱ったG.G.ソフトといえば、真っ先に思い出すのが「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」を始めとするディズニーシリーズだろう。ただ、いくら人気者とは言ってもミッキーマウスは海外から来たキャラクター。日本生まれの日本育ち、それでいて老若男女の誰もが知っているキャラクターを扱ったゲームは出ないのか?……その声に応えて、大山のぶ代の声で「せーがー」としゃべるうれしいサービス付き(?)の大物ソフト「ドラえもん」が登場するのだ!!

オーソドックスな横スクロールアクションだが、ゲームバランスはなかなかのもの(難易度はチョイ高め)。藤子F先生も万歳だ。

マップ内に置かれたダンボール箱に触れると、アイテムが出現する。中身はほとんどドラ焼き(10個集めると1UP)だが、中には空気砲といった便利なひみつ道具も……。

各ステージには、必ずのび太とその仲間達が隠されているワープポイントが1カ所ある。でも、最初に見つける仲間はスネ夫なので、ガックリ。しずかちゃんはどこにいるのッ!?

G.G.とは思えない(?) ドラえもんのポーズ集

G.G.というハードの制限内で、これだけうまくドラえもんを描ききるとは……!! 液晶画面で見やすいようにデザインされているため、ドラえもんの表情もわかりやすくてグー。

STAGE 1

最初のステージは、のび太達のいる町内が舞台。ノラのすけの手下である子犬ロボットをやっつけながら先へと進もう!

STAGE 2

舞台は町内からジャングルへ。湖の中にもぐったり、溶岩地帯を通り抜けたりと、ドラえもんも結構大変なメに会うのだ。

STAGE 3

ステージ3は、タイムマシンを使ってアメリカ西部開拓時代へ。このへんから難易度が高くなってくる。マップを覚えて。

STORY

ドラえもんと同じロボット研究所で開発された犬型ロボット・大悪党ノラのすけ。そのノラのすけが22世紀の未来からタイムマシンに乗り、のび太のいる町内にやってきた!! このことをドラミちゃんからのタイム電話で事前にキャッチしたドラえもんは、のび太たちとともにノラのすけを迎え撃つ準備を着々と進めていた。ところが……。

「そうはいかん! これでもくらえ!」

なんと、ノラのすけはシャボン玉ピストルでのび太、ジャイアン、スネ夫、しずかちゃんの4人をシャボン玉に閉じ込めてしまったのである。

「ふはははは……どうだドラえもん! こいつらを返してほしければ、俺を倒してみるがいい!!」

「うーん、卑怯だぞ、ノラのすけ!!」

のび太たちを助けるため、タイムマシンで飛び立つ我らがドラえもん。はたしてドラえもんは仲間を救出し、ノラのすけを倒すことができるのか!?

唯一このゲームで指摘したい場面がコレ。ドラえもんに指がある!?

プロ野球GG LEAGUE

完成度 100%

●セガ/4月29日発売予定/4,500円/SPT/2M+B・B/2人対戦プレイあり

最新データでお届けする'93年度版!!

すでにこのBEEP!G.G.でも何度かお伝えしているのだが、'93年度版の野球ゲーム「プロ野球GG LEAGUE」がようやくG.G.ソフトとしてお目見えすることになった。2メガというROM容量は昨今のメガドラソフトに比べると少なすぎるように思えるが、なにせG.G.ソフトである。前作の2倍のROM容量である。グラフィックを始めとする演出面はかなり強化されているようだ。実際、ゲームバランスや操作性は非常にいいし、バッテリーバックアップを採用しているためペナントモードの結果もきちんと記録されるようになった。総合評価は○ね。

2メガパワーが大爆発!! ビジュアルシーンが大幅強化!!

試合後に結果を教えてくれるセガニュース速報を始め、最新作はビジュアルシーンがバンバン出る出血サービスぶりだ。

選べる球場は3つ

試合開始の前に、プレイヤーは3つある球場の中からひとつ好きな球場を選ぶことができる。各球場に違いはないので、その日の気分で選べ。

選手データはもちろん最新

全選手・全チームデータすべて実名OK。

スタンスフォームに注目!!

バッタースタンスの種類もさらに増えた。誰のスタンスフォームか当ててみては?

祝FA制(?) プロ野球のドリームチーム、その名も ビタミンズ を作ってみました

セガのリリースによると、このゲームは、国内野球ゲーム初のE²バックアップ(詳しい説明は省くが、電池によるデータのバックアップがいらない記録方法)を採用しているらしい。これにより、オリジナルチームが2つぶんセーブ可能になっている。

球団のエースばっかりを集めてみました。必勝!!

最強のオリジナルチームも作れる。全員強打者。

Kick&Rush

完成度 100%

●シムス/5月28日発売予定/4,500円/SPT/2M/2人対戦プレイあり

サッカー野郎へ贈る期待作

ワールドカップの予選やJリーグも開幕(かいまく)して、ますます盛り上がるサッカーブーム。今後野球に次いだ定番スポーツゲームになるかもしれないG.G.の新ジャンル。今のうちにこのゲームを買っておいて、来たるべき日に備えて練習しておくといいかもしれない!?

ゲームバランスをより良いものにするため発売がちょっぴり遅れたけど、デキはそのぶん保証済み。オーソドックスなサッカーゲームが遊びたいユーザーは買い、かな?

シャイニング・フォース外伝II

完成度 40%

●セガ/7月9日発売予定/5,500円/RPG/4M+B・B/1人プレイのみ

初期メンバー決定 開発順調!!

現在、G.G.ユーザーが最も期待しているであろうソフトがこのSF外伝IIだろう。今月は、主人公と一緒(いっしょ)に旅をする初期メンバーが決定した。騎士のクレイドとアンジェラ、魔法使いのニックなど魅力的なキャラクターが数多く登場するぞ。

洞窟内の戦い。冒険の舞台は前作よりも増えているぞ。新しい仲間と共に、新しい物語が始まるっ!!

G.G. HOTLINE

「最近テレビのCMで、G.G.の宣伝が多いですね。ナゼ?」(東京都/三須隆弘)そうなのだ。なぜ今頃になってセガはG.G.のCMをバンバンまた流しはじめたのか? さっそく三須君の疑問をセガ側にぶつけてみた。……実は、昨年末からG.G.の売上げがやけに好調(!!)らしいのである。その理由は、年末年始に「ソニック2」や「シャイニング・フォース外伝」といった良質なソフトが矢継(やつ)ぎ早に発売されたおかげ。で、同時に本体も売れたから、また他のG.G.ソフトも売れるという2度ウレシイという状況が続いているとか。やっぱり、いいソフトが出ればハードも売れるわけですな。新作スケジュールのラインナップも増加傾向にあるし、今月はあのコンパイルの「魔導物語1」(詳(くわ)しくは今月号の「の一コネ新聞」を見てね)が今秋発売されるというううれしいニュースもあるし、次号では「GGアレスタII」の続報をお伝えできそうだ。「最近、G.G.持ってて良かったと思ったッス」(北海道/ジャムこども)なんてお便りも届く今日この頃。来月もハガキを待ってるよ!

最近好調のコンパイル、G.G.版「ぷよぷよ」も大人気。今年はもしかしてG.G.に"の一みそコネコネ"旋風が吹き荒れるのか!?

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第14回　文責：渋谷洋一／監督：漆原龍之介

1980年に登場したポストインベーダーの真打ちナムコの「ギャラクシアン」は、それまでのゲームとは一線を画した画期的なハードを持っていた。当時、その卓越したハードを使用するだけでヒットは約束された。今回は「ギャラクシアン」ボードを参考にして、のし上がった会心のヒット作、ニチブツ「ムーンクレスタ」。そして、その影で素晴らしい発想とプログラム技術を持ちながら、表現力の少ない時代遅れのハードのためにメジャーになれなかった哀愁の名作、デュアルボードを使用したセガの「カーニバル」を紹介する。

ギャラクシアンボードの能力を最大限に発揮したニチブツ会心のヒット作

1978年に登場したタイトー「スペースインベーダー」は史上最高、空前絶後の大ヒットを飛ばし、その結果いっきにコピーや亜流が氾濫。事実上アーケードゲーム業界を確立させた。だが、その膨大なコピー基板ときょう体の乱造にアッという間に市場は飽和点を超え、大方の予想に反し空前絶後のインベーダーブームはあまりにも早く、そのブームにピリオドを打つ。

その後、インベーダーボードをベースにプログラムを変更した、新しい発想のゲームがいくつか出回った。だが、やはりインベーダブームがあまりにも強大だったことと表現力の少ないハードのため、下降するビデオゲームシーンを打破するほどの画期的なゲームはとうてい現れるはずもなく、事実現れなかった。

しかし、唯一「インベーダー」の模倣や亜流を作らなかったメーカーであるナムコが、1980年ポストインベーダーの真打ち「ギャラクシアン」を発表。流れるバックの流星群、ドット単位の美しいカラー、そしてキャラクターを高速表示するキャラクタージェネレーター方式を採用。リバーブの効いた奥行きのあるサウンドはCPU割り込み制御によるプログラマブル発振回路を使用。それまでのハードとは一線を画した素晴らしい卓越したハードだった。まさに「ギャラクシアン」はそれからのゲームシーンに計り知れない多大な影響を与えるべく、革新的なハードでもって大ヒットを呼んだ。

そして1980年当時、大手２大メーカーのタイトーとセガはそれでもまだ新しいハードを作り出さなかった。タイトーはインベーダーボード、セガはデュアルボードに固執していた。その間、「インベーダー」のコピーなどで力をつけてきたフットワークの軽い中小メーカーは、ギャラクシアンボードを参考にヒットを飛ばしていく。

その中で最も成功したヒット作。それが、ギャラクシアンボードの能力を最大限に発揮した、ニチブツ会心のヒット作、「ムーンクレスタ」だ。

コールドアイ。うまいプレイヤーは倒していく順番が決まっていて、攻略がパターン化されていた。

スーパーフライ。スーパーフライが画面から１度消え、そして再び湧き出てくるところを狙って撃つのが得策。

初めてのドッキング。左右のレバーで１号機を移動、慣性があることを考慮しよう。危ういときは逆噴射ボタンで避ける。

フォーディー。５周目をすぎた頃になると、最後の１機はまるでワープするかのように高速で移動する。

1980

TRIP TO THE SPACE WAR
Nichibutsu/「MOON CRESTA」
YOU CAN GET A LOT OF FUN AND THRILL

ニチブツは1979年にギャラクシアンボードのフルコンパチブルボードを使用した「ムーンエイリアン」を発売。キャラクターデザインに一部の変更があるものの、ゲーム自体は「ギャラクシアン」とまったく同じ。「ムーンクレスタ」はその「ムーンエイリアン」の基板にサブボードを追加してＲＯＭ容量を増やしただけのもので、言ってみればギャラクシアンボードの能力を最大限に発揮したゲームと言える。「ギャラクシアン」はプログラム容量10キロバイト、グラフィックデータ容量4キロバイト。「ムーンクレスタ」はプログラム容量12キロバイト、グラフィックデータ容量８キロバイトと、そのゲーム内容にともないさらに強化されている。

コインを投入、スタートボタンを押す。耳をつんざくような暴力的な効果音が鳴り響き、３機合体した巨大な自機が画面に登場。先端のＩ号機を残し去ってゆく。１面の敵はコールドアイ。丸っこい敵は弾を受けると分裂する。飛行はメビウスの輪を描きながら徐々に下降、画面下に姿が消えると画面中央から初めは小さく、円を描きながら徐々にその大きさを増し、本来の大きさに戻っていく。

すべての敵を撃ち落とすと、次は黄色のコールドアイが登場する。アルゴリズムは、まったく同一だ。すべての敵は１面の敵の色違いキャラクターと一緒に１セットとなっている。

２面はスーパーフライ。その名のとおり目まぐるしくフィールドを駆けめぐる。小さいので、狙い撃つのが難しい。画面中央から湧き出てくる際(きわ)を狙い、素早く正確に連射するのが得策。無事にスーパーフライを殲滅(せんめつ)すると、１回目のドッキング。Ｉ号機は上空に飛び上がり、II号機が出現。タイマーのカウントが始まり、左右移動のレバーと逆噴射のボタンでＩ号機を操作。成功すれば、次の面をＩ、II号機が合体した状態で挑むことができる。

３面は宇宙忍者フォーディー。トリッキーな動きで、画面上に突如(とつじょ)、フッと出現する。だが、合体した状態なら、臆(おく)することはない。ある程度のいい加減な連射で、クリアすることも可能だ。

４面はメテオ。画面左右から交互に隕石が落下してくる。いきなりなので、３面をクリアした直後にやられる可能性が高い。メテオをクリアすれば、ついに荘厳(そうごん)なる３機合体だ。成功すればＩ号機から１発、II号機から２発、III号機から３発と計６発の弾丸が画面上に表示されて、攻撃力は最大になる。

最終面はアトミックパイル。８発の狂気のロケットが直下降。３機合体した状態ではもちろん避けるのは、ままならない。だが、これをクリアすれば、１周クリアとなり、またＩ号機に戻り、コールドアイとの戦闘が始まる。

メテオ。左右からいきなり出現するので、フォーディーの面をクリアした直後にやられるケースが多い。

ついに強力で荘厳なる３機合体。画面上に最大５発の弾丸を表示することができる。３万点を超すと、自機がもう１組追加される。

アトミックパイル。狂気のロケットが次々と自機を襲う。８周目からは、いきなりすべてのロケットがいっぺんに直下降する。

８周目以降はドッキング終了後のその位置にそのまま停止していれば、初めに直下降するすべてのロケットを一度はかわすことができる。

コピーの「ムーンクレスタ」基板。「ギャラクシアン」の基板にサブボードを載せた改造がなされている。

ネームエントリー画面。日本物産株式会社と表示のあるのは、ニチブツオリジナルの基板。60秒以内にネームを打ち込む。

1980

ゲームならではの自由な発想がとても愉快な

SEGA/「CARNIVAL」

プログラム技術の高さがハードの進化を妨げてしまった

CARNIVAL

あそびかた

- すべてのターゲットに当てると次のラウンドへ変わります.
- ターゲットの得点…上段 50点, 中段 30点, 下段 10点, ラウンドアップする毎に得点が大きくなります.
- 数字のターゲットに当てると, その数だけ弾が増えます.
- "あひる"を撃ち逃すと 10発の弾をもっていかれます.
- ターゲットに当てる毎にボーナス得点が増加しますが, "B"の文字に当たると, その時点で増加が止まります.
- 順にB・O・N・U・Sの文字に当てるとスペシャルボーナス.
- 同じ色の観覧車のパイプを続けて当てると, その得点は4倍になります.
- 弾を使い果すとゲーム終了.

SEGA

1979年に華々しくデビューしたナムコ「ギャラクシアン」。革新的なハードを搭載したそれは、これからのゲームシーンの指標となる理想のスタイルを示唆した。だが、そうした「ギャラクシアン」のヒットを目の当たりにしながら新しいハードの開発を怠ったメーカーがいくつかある。中には単にその技術がなかったり、ただ怠慢体質の浸透した堕落メーカーもあったりしたが、セガは違った。

セガは名古屋撃ちのできないセガ版の〝インベーダ〞、「スペースアタック」以来その基板、いわゆるデュアルボードを基本にゲームを作り続けた。そして「ヘッドオン」、「ディープスキャン」、「トランキライザーガン」と立て続けにヒット作を生み出していった。それは変に高いプログラミング技術がヒット作を生んだといえる。あえて新しいマザーボードを開発しなくてもセガは高度なプログラミング技術でやっていけたからだ。

だが、奢れるもの久からず。デュアルボードはキャラクターごとに単色の色をつけることができた、やはりそれでもその表現力は乏しい。セガ「カーニバル」は飛んだ発想と素晴らしいゲーム内容のとても面白いゲームだ。だが、ゲームセンターでグラフィックがドット単位で色が設定できる「ギャラクシアン」系のゲームの横に置かれてしまうと、なんだかさえないゲームに見えてしまう。

悲しいかな、人間は見た目で判断してしまうのだ。

5 — 弾が5発増加。
10 — 弾が10発増加。
+ — 表示されている弾数または得点が加算。
− — 表示されている弾数または得点が減算。
♪ — 命中する毎に音楽が鳴ったり止まったりします。
— 熊50点。
— 表示されている持弾が無くなるとゲーム終了です。
◆◆・ ベスト30位までのランキングが左上に表示されます。・◆◆
パイプの得点
パイプのターゲット

アメリカ的な発想と当時としては複雑な内容にプレイヤーがついてこれなかった

カーニバルと聞いてどんな情景を思い起こすだろう。辞書を引くと、カーニバルはカトリック教国で四旬節の直前一週間の祝祭。ばか騒ぎ、大浮かれ、巡回見世物、お祭り、催し物、大会となっており、それでもいまいちピンとこない。アメリカ人がカーニバルと聞けば、きっと観覧車やメリーゴーランド、射的にホットドック屋などを漠然と彷彿するのだろう。

1980年にゲームセンターに登場した「カーニバル」は、そのカーニバルの中の射的をテーマにしたシューティングゲーム。的はフクロウの置き物にアヒルの置き物。自機は銃。だが、今から13年前そんな設定を日本人が漠然と理解するのには多少無理があった。大抵の人は設定のルールもわからずにプレイしてしまい、ゲームの楽しさを体験する前に、いくつかのコインを失ってその場から去っていった。さらにこの頃にはナムコの「ギャラクシアン」が全国のゲームセンターを席巻。その美しいグラフィックの前には、どうしても「カーニバル」にしょぼい印象がつきまとってしまう。悲しくも「カーニバル」は見た目で敬遠されてしまった。さらにインストラクションカードにぎっしりと書き

アメリカのカーニバルの射的をテーマにした。

アヒルが空を飛び、命の弾丸を食べてしまう。

絶妙なタイミングでパイプに見事にヒット。

BONUSの順にヒットすればボーナス。

10と書かれた箱を撃てば、弾を10発補給。

右端の音符テーマを撃てば、音が消える。

これがボーナスステージに登場する熊だ。

命中すると「ウォーッ」と叫び声を上げる。

込まれた複雑なルール。当時はまだテレビゲームは黎明期にあたる。当時は先端技術だったかもしれないが少し物足りないハードスペック、そしてゲームをプレイする人間もゲームというものに慣れ親しんでいない時期。どれもが「カーニバル」にとって不利な状況だった。早すぎた名作だったのか!?

コインを投入、スタートボタンを押す。すると、インテル8035を使用したＰＳＧの美しいＢＧＭが流れる。その曲は明るく軽快だ。レバーで左右に銃を移動させ、的である置き物を撃ち落とす。撃ち落とすものはまだまだある。画面上部に見える回転体は観覧車。その周りのパイプもすべて撃ち落とされなければならない。パイプを撃ち落とすには、パイプの点数が表示される枠ギリギリのところを狙わなくてはならない。パイプは回転しているのでタイミングよく撃たないとヒットしないが、左右に横切る置き物がじゃまになり、なかなか撃ち落とすことはできない。そして画面左にときたま表示される枠。表示された点数を得ることができ、時には弾丸の補給にもなる。だが、貴重な弾丸をマイナスする表示の時もあるので、なんでもがむしゃらに撃てばいいというのではない。「カーニバル」では、弾丸は数に限りがあり、とても貴重だ。さらには弾丸が切れるとゲームオーバーとなってしまう。すなわち命でもあるのだ。

「カーニバル」には、ゲームならではのフィーチャーがある。それは空飛ぶアヒルだ。置き物のはずのアヒルが、突然空を飛び、しかも地上に飛び降りてしまうと画面下に表示されているの命の弾丸を、なんと食べてしまうのだ。これには正直言って面食らう。さらに残り数匹で面クリアだ、という時にこのアヒルは、しらんぷりした顔でなんと、増殖する。ほおっておくと、アッというまに画面中に黄色いアヒルが広がってしまう。そこでプレイヤーがパニックに陥ると、もう残された道はゲームオーバーしかない。命の弾丸をあわてて空撃ちしてしまい残った弾丸数よりもアヒルのほうが多いという詰んだ状況になってしまうからだ。

めでたくすべての置き物とパイプを撃ち落としたら、ボーナスステージ。画面左から熊が登場。それを狙い撃つ。ヒットすれば熊は立ち上がり、「ウォーッ」という迫力のあるリアルな叫び声を上げる。命中すると熊は、今度はその場から逆の方向に進み始める。そして再び撃つ。反対方向へ進む。と繰り返していくうちに熊の歩行速度はどんどん上がり、ついにはものすごい速さで逃げていってしまう。

そして２面をクリアすれば熊は２匹、３面をクリアすれば３匹と最大４匹まで同時に出現する。こういったボーナスステージで有名なのは、84年ナムコ「ギャプラス」。「カーニバル」をプレイしたことのある人は「ギャプラス」のボーナスステージを見たとき、あの熊を思わず想い出す。「カーニバル」は難易度が高い。
熊を４匹倒した後の５面でほとんどのプレイヤーはゲームオーバーになるだろう。アヒルの増殖ははんぱではないのだ。

セガのデュアルボードを基にしたゲームで、この「カーニバル」の前に発表されたゲームは猛獣を麻酔銃で眠らして捕獲する「トランキライザーガン」だ。「トランキライザーガン」も複雑なルール設定だった。ＲＯＭ容量は14キロバイト。対して「カーニバル」は16キロバイト。デュアルボードの最大スペックのＲＯＭ容量を誇る。さらに「カーニバル」にはリアルなＢＧＭを鳴らすためだけにインテル8035を使用したＰＳＧサブボードが追加された。さらにセキュリティーのためのカスタムチップが搭載され、本格的なコピープロテクトがほどこされた初のゲームでもある。当時、そのカスタムチップにより、コピーを数カ月遅らせることができたという。どんなゲームでも発売されてから数カ月間が旬。その間、コピーが作られなければ本来得られるほぼ100パーセントに近い売り上げを示すことができる。各メーカーはこの頃からようやく本格的なコピー対策に乗り出す。

アヒルパニック。弾丸を補給しろ。

幻の４回目のボーナスステージ。熊が４匹も。

オリジナル「カーニバル」基板。Ｚ80ＣＰＵ。

最近のテレビCMは100メガシリーズばかり。「得点王」や「戦国伝承2」の立場は？

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.9

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

ファイヤー・スープレックス
©1993 SNK CORP.
4月23日発売　29.800円　容量106メガ
ゲーセンでは好評稼動中

炎のゴングで鼓膜を震わせ鍛え抜いた肉体を披露せよ

またまた出ました100メガショック。今度のブツはプロレスだ。100メガシリーズならではのデカイキャラクターが四角いリングを所狭しと走り回るぞ。すげえぜ。

ゲームモードは、1人で遊ぶ時は、コンピュータ相手のシングルマッチ。2人で遊ぶ時は、シングルマッチでの対戦か、仲良くタッグを組んでコンピュータと戦うかを選択できる。ちなみに、コンピュータ相手のシングルマッチは、SWF（SWSではない）という団体で世界無差別級王座統一戦チャンピオンをめざすのが目的だ。王者になるには全10試合あるが、ノーマルなリングでの対戦はもちろん、電流デスマッチやストーリーファイトなどもあり、硬軟ダブル植毛状態な舞台になっている。技のタイミングをいち早く学び、頂点に立てるよう日々の鍛練に努めよう。

連打しまくり!!

テクニックゲージが出たらAボタンを連打。これでゲージ内のパワーを増やす。「技をかけろ」の表示が出たら技をかけるとよい。

同じ人でも対戦できる

選べるキャラクターは全部で10人。最近の格闘ゲームでは常識となっている同じキャラクターでの対戦もできる。タッグを組むことだって可能だぞ。

噛み合わせ良好

人によっては噛みつき攻撃ばかりやってくるヤツもいる。やられると腹がたつが、自分でやるぶんには痛快だ。Aボタン連打＋左右（レバー）でできるぞ。

タッグマッチもあるよ

タッグマッチで、味方がやられている時は乱入して加勢することまでできるぞ。これはリング内だろうが場外だろうが大丈夫。タッチはDボタンで行なえ。

濃霧注意報発令

口から目潰しを出す毒霧殺法なんてのも楽しめる。口から出すものでは他に火炎殺法も用意されている。なんでもアリだ。

凶器でガツン

戦っている周囲には凶器になりそうなブツがてんこ盛り。使って攻撃してもおとがめナシだ。ただ、10カウント数えられてしまうとアウトだけど……。

HOW TO OPERATE

ボタン操作は、間合いがある時、組み合っている時、相手が倒れている時によって若干違いがある。すぐに全部覚えろとは言わないが、技をかけるならAかBボタンだ。これだけは覚えるべし。

8方向レバー　キャラクターを動かしたり、ボタンと組み合わせて技を繰り出す。フォールされたら左右に数回振って、相手をはねのけろ。

Aボタン　パンチ系の攻撃や簡単な組み技をかける。テクニックゲージが出たら、このボタンをひたすら連打しよう。命を賭けてやれ。

Bボタン　キック系の攻撃や難度の高い組み技をかける。Aボタンと同時に押せば、必殺技がほとばしるぞ。寝技もこのボタンでやる。

Cボタン　AやBボタンと同時に押してジャンプキックを行なう。相手が倒れているときは、セントーンなどの落下技を繰り出すぞ。

Dボタン　100メガシリーズお得意の挑発やフォールをする。相手がダッシュしているときは、このボタンで攻撃を避けられるのだ。

場外へのプランチャーが

リング内から場外に向かって飛ぶ。相手に避けられるとマヌケだが、威力のほうは抜群だ。

ストリートファイトも

工場や駐車場で戦う。別にリングが買えないわけではない。こういうものなのだ。知らないヤツは覚えておけ。

電気も流れる！

ロープに高圧電流が流れているため、ロープに触るととっても痛い。ロープに逃げようなんざ自殺行為だ。覚悟を決めて戦え。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ！

先頃発表された横スクロールアクションゲームの前作。戦国の香りをふんだんに散りばめ、真面目に作っているのかウケを狙ってるのか、不明なところが魅力的だった。初期状態のキャラクターが弱すぎて、何もできずに終わることが多いのは難点。コンティニュー回数は15回まで。

戦国伝承
19.800円
©1991 SNK
容量55メガ

BEメガ読者プレゼント 1993年5月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、6月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、7月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL 03-5488-1216）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年4月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中からあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 「餓狼伝説」ポスター

4名

いきなりの登場で喜ばしてくれた餓狼。昨年末放映されたテレビの宣伝用なんだけどキマってるしょ。

非売品／提供：株式会社SNK

4 「MEGA lo MANIA」声優陣サイン色紙

3名

4人の権力者を演じた、冬馬由美、堀川亮、大森章督、そして銀河万丈という豪華声優陣の色紙だぞ。

非売品／提供：CRI

5 「三國志III」盤上遊戯

3名

MEGA-CD版も発売されるけど、趣向をかえてボードゲームはどうですか（ちなみに4,800円です）。

提供：株式会社光栄

6 わんぱくこぞうテレカ（2枚セット）

5名

わんぱくこぞうチェーンでは春のキャンペーンを実施中。そこで大好評だったテレカを再び放出だ！

非売品／提供：わんぱくこぞうチェーン

INFORMATION

先月号で予測した通り、ビッグタイトルが続々と発表されつつある。カプコンが参入し、ストⅡダッシュが6月に発売されることは、PCエンジン版そしてSFC版のⅡターボが発売されることを差し引いても朗報だと思う。6月頃には、また新たに大手メーカー参入の噂もある。セガ自身も新ハードの投入や「シャインニング・フォースⅡ」、「バーチャレーシング」などのビッグタイトルを次々に発表し、国内反撃の元年として今年後半に話題作が集中しそうだ。とは言え予定は予定、ユーザーの期待を裏切らないような展開を期待したい。本誌もメガドラをさらにメジャーにするためにがんばっていきたいと思う。

次号は、5月8日(土)発売です。

質問テレフォン

03･5488･1216

月曜日～金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
桑原　修
西村　亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡　昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
（TWIN STAR）
Special Thanks.
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田　滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
●レイアウト
渡辺　縁
ギャングランド
村田雅英
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
中平アケミ
小野田由美
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内　真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

GAME ARTS

YUMIMI MIX

ゆみみみっくす

インタラクティブ
コミック

★総動画枚数7,000枚!! 竹本氏自身の
レイアウトを含む全800カットが,
全画面アニメーションする!!

★コマンド選択によりストーリーが分岐してい
くマルチストーリー，マルチエンディングの
インタラクティブ・コミック.

★平松晶子，関俊彦などの豪華
声優陣によるゲーム中の台詞
もたっぷり!!

★テーマソングは，高橋由美子が歌う
「アチチッチ」「元気！元気！元気！」
を起用しました.

MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用

MEGA DRIVE MEGA CD

MEGA-CD専用

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派2

激闘！ 東京マージャンランド編

自己中シリーズ最大

4つのワールド

16のアトラクション，51人のキャラクタが君を待つ!!

▲ダイアモンド ギャルズレビュー

テンピンワールド

▲エラクブッタクリ パレード

リャンピンワールド

インフレワールド

カジノパレス

ここにたどりつくためには，ストーリー麻雀で3エリアをクリアしなくてはならない…

テンゴワールド

◀テンゴワールド ステージ

マージャン城▶ ミステリーツアー

株式会社 ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

BEEP! ▶メガドライブ◀
1993 MAY 5月号
1993年5月1日発行
（毎月1回1日発行）
第9巻5号通巻101号
発行人：橋本五郎
編集人：稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価490円（本体476円）

Printed in Japan

T1017659050491

雑誌17659-5